DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE SPA, VIA CAZZANIGA 1 - 20132 MILANO - TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. - D.L.353/2003
CONV. IN L. 27/02/2004 N. 46) ART. 1 COMMA 1, CCP MILANO - IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Febbraio - n°165 - Edizione DVD - € 7,90

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

CLIVE BARKER'S JERICHO™

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

INOLTRE...

15 giochi recensiti tra cui
- Mass Effect 2
- Rogue Warrior
- Saw
- Tales of Monkey Island Rise of the Pirate God
- Men of War – Red Tide

RECENSITO!

S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT

Sopravvivere nella "Zona" di Chernobyl non è mai stato così emozionante!

SPECIALE!

GIOCHI INDIPENDENTI

Dove la creatività è al potere!

SOLO SU GMC!

PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE

Il Principe dei videogiochi domina il tempo e le forze della natura!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°165 - MENS - ANNO XIV-10 €7,90

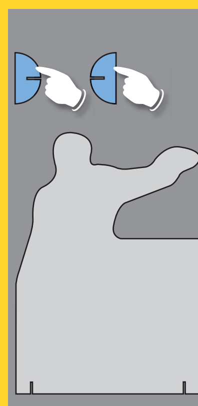


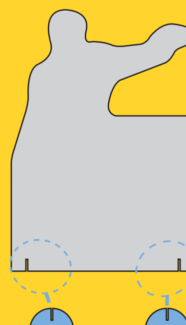
Importante è ricordare, ma più importante è dimenticare. (R. M. Rilke)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

40 GMC svela in anteprima la nuova avventura del Principe dei videogiochi, che torna alle origini, ma con nuovi poteri!

Prince of Persia Le Sabbie Dimenticate





IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Star Trek Online* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a **cartonenuovo@sprea.it!**


SBKX - pag. 28


Men of War: Red Tide - pag. 86


Rogue Warrior - pag. 80

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

INTERVISTA

RUBRICHE

HARDWARE





Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco


Mass Effect 2 - pag. 70

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Le migliori storie



Giochi di ruolo, sparatutto, avventure; alla fine, in tutti i generi di videogiochi, è molto importante la trama: quel magico elemento che ci tiene incollati, sparatoria dopo sparatoria, enigma dopo enigma, al monitor del PC; che ci fa sognare e sperare, visitare mondi magici, passati alternativi o futuri prossimi venturi.

E chi meglio di BioWare, in questo periodo, dimostra quanto siano importanti le belle storie? Dopo un eccezionale *Dragon Age: Origins*, ricco di avventure, dialoghi, scelte morali e quest secondarie (a tal proposito, date un'occhiata a pagina 109), arriva lo splendido *Mass Effect 2*, più sparatutto che gioco di ruolo rispetto al predecessore, ma sempre caratterizzato da una trama migliore di quella vista o letta in molti film o romanzi.

Mentre un libro o una pellicola raccontano, però, una sola storia uguale per tutti i lettori o spettatori, chi realizza i videogiochi deve pensare a molte trame, che vanno incontro alle scelte del giocatore. Ecco, quindi, che *Mass Effect 2* è pieno di bivi e strade secondarie, alcune molto drammatiche, che permettono di impersonare uno Shepard di sesso maschile, innamorato di una certa compagna e che compie determinate scelte; contemporaneamente, gli stessi consentono a un altro giocatore di vestire i panni di un protagonista femminile, con amori e scelte magari radicalmente diversi. Un videogioco come *Mass Effect 2*, dunque, racconta tante storie belle, non solo una con un determinato finale – un lavoro ben più arduo!

Ma chi gioca su PC non dovrebbe fermarsi ai capolavori annunciati. Abbiamo l'indubbia fortuna di poter accedere, tramite Internet, a un mondo indipendente e pieno di piccole sorprese. Giochi poco conosciuti, "remake" del passato, rompicapi particolari e inventivi. Spesso, la difficoltà maggiore in questo campo è trovare il titolo giusto nella sterminata distesa della Rete; grazie allo speciale di otto pagine dell'eclettico Vincenzo Beretta, dedicato ai giochi indipendenti di tutti i tipi, scoprirete decine di titoli interessanti, poco costosi o magari anche gratuiti.

A proposito di Internet, il numero di lettori che si iscrivono su Facebook alla pagina "fan" ufficiale di GMC aumenta di giorno in giorno. Grazie! Se volete aggiungervi, dovete cercare "Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale" – vi aspettiamo.

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIV – N° 165 febbraio 2010

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

COVERMOUNT
Luca Fassina (**lucafassina@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca Spinelli, Marco Salvaneschi, Ualone Loggia, Raffaello Rusconi

IMPAGINAZIONE
Luca Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo Beretta, Primoz Skulz, Alessandro Galli, Nemesis, Francesco Mozzanica, Roberto Camisana, Davide Giulivi, Paolo Cupola, Andrea Giongiani, Elisa Leanza, Danilo Gabrielli, Enrico Vendramin, Antonio Colucci, Davide Massara, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo Cardillo, Fabio Bortolotti, Tito Parrello, Roberto Bruno, Claudio Chianese, Raffaele d'Ettorre, Marco Calcaterra

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

***Dopo** la lettera di Alessandro in merito al problema del furto dell'account sui server ufficiali di* World of Warcraft *(GMC 163, Natale 2009), il popolo dei lettori di GMC si è mobilitato per esprimere un parere e, cosa ancor più importante, tentare di aiutare non solo Alessandro, ma tutte le potenziali vittime di questo fastidioso abuso. Fra le lettere arrivate al riguardo, ho deciso di pubblicarne due che, a mio avviso, delineano un quadro abbastanza completo della situazione e offrono una serie di consigli utili. Grazie, ragazzi!*

SERVER UFFICIALI: SEMPLICEMENTE GIOIE

Cara Nemesis,
ti scrivo per spezzare una (o più di una) lancia a favore dei server ufficiali dei videogiochi, dopo aver letto la "lettera del mese" di GMC di Natale. Vorrei iniziare dicendo che gioco online ormai da 10 anni e sono partito dai server non ufficiali di *Ultima Online*, per poi passare a *Neverwinter Nights*, *Lineage 2* (sempre unofficial), tornare a *Ultima Online* e, infine, approdare a *World of Warcraft*. Gioco a *WoW* da un paio d'anni, naturalmente sui server ufficiali e non ho mai avuto di che lamentarmi. Assolutamente nulla. La cosa che dico anche ai miei amici, i quali commentano il mio passatempo con un freddo: "Non pagherei mai per giocare", è che le differenze sono abissali: si parte dalla stabilità dei server, che non hanno mai "crash" o tempi di ping alti (salvo in caso di una pessima connessione), fino ad arrivare alla disponibilità dello staff, che viene stipendiato, dunque lavora per noi! Le risposte standard degli "staff" dei server non ufficiali, nel momento in cui un povero utente chiede spiegazioni e, magari, un aiuto per risolvere un problema dovuto a un'imperfezione del server stesso (un bug, che i server ufficiali di solito risolvono subito), è: "Non percepisco uno stipendio per amministrare questo server. Questo è un servizio gratuito che ti diamo nel tempo libero, quindi stai zitto e arrangiati". Be', magari non con questi toni, ma il succo del discorso è sempre quello. Ed è stato per tale motivo che ho detto basta ai server non ufficiali.
Tornando al fattaccio che ha raccontato il nostro sfortunato amico, posso solo dire : nel caso di *WoW*, "mamma Blizzard" mette a disposizione (a



■ SERVER UFFICIALI: SEMPLICEMENTE GIOIE
Chi gioca a *WoW*, oggi, probabilmente ha alle spalle una carriera di videogiocatore online con *Ultima* o *Lineage II*.

> **"Sui server ufficiali non ho mai avuto di che lamentarmi"**
> da Server ufficiali: semplicemente gioie – Nicola

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

VOGLIA DI FLIPPER

Tra le tante discussioni che vertono su argomenti "alti" presenti nelle pagine del **Forum** di **GamesVillage.it**, fa piacere trovare, di tanto in tanto, delle chiacchiere più semplici. Per esempio, si legge di crimor.90, che nel **Canale** "Mondo Computer" apre un **Thread** intitolato "Un buon flipper" nel quale così scrive: Salve, come da titolo cerco un gioco in cui ci si possa sbizzarrire con il flipper. Su Windows XP c'era *Pinball* ed era ottimo, c'è qualche degno sostituto, ora che siamo arrivati a Windows 7? LordElius ricorda che: Ne aveva uno diversi anni fa (cinque o sei) che era stupendo, il problema è che non ricordo il nome. C'erano circa sette o otto modelli di flipper diversi, a partire dai primi realizzati (nella versione più vecchia bisognava solo calibrare la potenza del lancio) fino a uno moderno con luci e cose varie. Se qualcuno si ricorda il nome del gioco, mi fa un bel favore. A quanto pare, nessuno si ricorda il titolo, ma c'è chi, come Holyman, propone delle valide opportunità di divertimento con: *Time Shock* oppure con *Balls of Steel*, mentre x BlackCat x suggerisce: *Future Pinball* con il tavolo Three Angels, è bellissimo (freeware oltretutto).



Libri e strategia

Egregia redazione di GMC,
già in passato mi sono permesso di scrivere in merito ad articoli comparsi sulla rivista. Sono un "vecchietto" di 57 anni che si diletta con i videogiochi, in particolare storici e strategici. Purtroppo, paradossalmente, da quando sono prepensionato il mio tempo per giocare si è ridotto ulteriormente, avendo molti altri interessi personali (lo scorso Natale mi ero regalato *TOAW III* e non ci ho ancora giocato!), ma non perdo un numero della rivista e degli speciali che mi interessano. Ora, con clamoroso e imperdonabile ritardo, scrivo a proposito dello speciale "Strategy" di qualche mese fa, che, naturalmente, ho letto non d'un fiato, ma centellinando i vari articoli. Apprezzo molto, essendo un buon lettore, che inseriate anche riferimenti a libri collegati all'argomento trattato: penso che, in questo modo, anche i giovani possano essere stimolati a leggere. A cavallo dell'uscita di questo speciale, poi, ho letto due libri (un saggio e un romanzo storico) che possono aiutare a capire quanto scritto nei vari articoli di "Strategy" e che vorrei segnalare per eventuali altri articoli dedicati all'argomento.
Il primo libro è "Quell'antica festa crudele" dello storico Franco Cardini, testo di alcuni anni fa, ma che spiega l'evoluzione della guerra e, indirettamente, delle tattiche, nell'epoca moderna (si ferma, all'incirca, alla Rivoluzione Francese). Qui si parla anche di come nasce e si afferma la disciplina militare negli eserciti moderni, senza la quale non si capirebbe come le colonne francesi, per esempio, caricassero la "sottile linea rossa" dei fucilieri inglesi malgrado le perdite spaventose.
Il secondo testo è, invece, di Bernard Cornwell, "Le aquile di Sharpe", recentemente uscito in edizione economica, dove il protagonista spiega a un giovane alfiere come gli inglesi riescano a vincere grazie alla matematica: tutta la linea poteva sparare, mentre nella colonna francese solo la prima fila e le righe laterali avevano campo libero, e i soldati nelle file interne erano impediti dai propri commilitoni.
Forse il mio gesto non è niente di speciale, ma se può servire a far leggere di più i nostri ragazzi – dico io – ben vengano anche queste piccole cose. Scusandomi per il disturbo (come vedete, se ci prendo la mano poi non la smetto più) porgo cordiali saluti.

Duilio Cavenago



I giochi di strategia affondano quasi sempre le proprie basi in tattiche storicamente attendibili. Perché non documentarsi al riguardo?

Non ne facciamo un mistero: abbiamo un debole per i lettori che appartengono a fasce di età insolite rispetto alla massa… specie quando, come in questo caso, forniscono a noi e al nostro pubblico degli spunti per imparare qualcosa di nuovo o approfondire le nostre conoscenze. Grazie per le tue mail, Duilio e per i consigli che dai a proposito della nostra rivista (quelli li teniamo per noi e li giriamo a chi di dovere!): oltre a essere utili, ci danno la misura dell'affetto e della stima che provi per il nostro lavoro. Un abbraccio affettuoso da parte di tutta la redazione.

pagamento, OK…) un comodo Blizzard Authenticator: è un suffisso di numeri, che cambia ogni X minuti, da aggiungere alla password del proprio account al momento del login, e che può essere letto sul display di una chiavetta che viene inviata a casa. Dunque, se proprio non abbiamo la buona volontà di installare antivirus e anti-spyware quantomeno decenti per evitare i fantomatici keyloggers (appunto, virus che memorizzano le password che vengono inserite nel PC), e vogliamo assolutamente cliccare i link di tutte le mail che ci capitano a tiro, con questo simpatico aggeggio è impossibile riuscire nell'impresa di farsi rubare l'account.
Su un server ufficiale si paga per avere un servizio: disponibilità dello staff degli amministratori, stabilità del gioco e dei server. Se, poi, non si è sufficientemente avveduti da stare attenti a dove si clicca con il mouse, non bisogna dare la colpa alle case produttrici.

-Nicola-

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Cara Nemesis
la mia è una lettera di risposta ad Alessandro che raccontava di come, entrando in un server ufficiale di *WoW*, il suo account fosse stato non solo rubato, ma addirittura sciacallato per poi rivendere per soldi veri tutto il materiale. Il risultato? Account cancellato. Questo fatto mi tocca da vicino, visto che proprio in questo periodo anche il mio account è temporaneamente sospeso, dato che me lo avevano simpaticamente "hackerato" 3 volte in una settimana e mi tocca sentire i miei amici di gilda che si divertono con la nuova patch 3.3 mentre il mio torello druido è ibernato nei server di Blizzard. Purtroppo, in un gioco così famoso come *WoW*, ormai diventato un business non solo per Blizzard, i ladri stanno diventando tanti. Ciò che è successo a te, Alessandro, mi rattrista, ma credo sia veramente una situazione al limite. Di solito, gli hacker denudano i personaggi preziosi per spedirsi tutto il bottino e, al massimo, creano personaggi nuovi per "spammare" nella chat pubblica messaggi di pubblicità verso i loro siti votati alla vendita di soldi del gioco in cambio di soldi veri. Ho apprezzato molto il consiglio di Nemesis riguardante la cautela da prestare alle mail che si ricevono e vorrei aggiungere

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

LA RAM CHE BASTA

Il nostro amico mattyfog approfitta del **Canale** "Mondo Computer" per confezionare un **Thread** in cui si combinano argomenti prettamente ludici e divagazioni hardware. In "RAM: con 2 GB posso godermi al massimo *DiRT 2* e *COD 6*?" così scrive: Ragazzi, anche se sto chiedendo i prezzi RAM nella sezione "Hardware", vi faccio questa domanda qui, perché credo sia più legata ai videogame in generale, che all'hardware. Mi è stato detto che le RAM sono quasi raddoppiate in questo periodo, quindi pensavo di aspettare a comprarle. Per Natale mi arrivano *DiRT 2* e *COD 6*. Visto che comunque fino a ora (fatta eccezione per *Crysis*) con il mio e8400 e la mia 4870 sono riuscito a giocare sempre al massimo, mi domandavo se le RAM non si ponessero come limite per il resto della configurazione. Guardo anche i requisiti consigliati, ma voglio esserne più sicuro. Avete esperienze/consigli? Qualcuno è mai stato RAM limited con 2 GB DDR2? Secondo Tony89x: Vai tranquillo, sono entrambi giochi molto leggeri, soprattutto *DiRT 2* e per Luc@/=\: Se hai XP non credo ci siano problemi. Neo88 dice che: Forse, *DiRT 2* è l'unico che soffre un po'…, ma poi arriva RazerDD a mettere la parola fine alla discussione: Ho 7 e ho 2 GB di RAM, gioco con tutto al massimo sia a *Modern Warfare 2*, sia a *DiRT 2* (1680x1050 filtri compresi).

IN BREVE

Cara Nemesis,
ho da poco finito il quinto episodio dell'ultimo *Monkey Island* e sono un po' deluso. Non dal gioco, sia chiaro, ma dal fatto che, una volta arrivato alla sequenza finale, non ho potuto prendere il CD, rimetterlo nella sua custodia e sistemarlo in bella mostra accanto al resto della mia collezione "scimmiesca". Insomma, acquistare i gioco tramite download sarà anche comodo, ma per quanto mi riguarda, ci sarà sempre un vuoto sul mio scaffale.

Boo

Quel vuoto può essere facilmente colmato, Boo. Gli amici di Telltale Games non sono degli sprovveduti e sanno bene come funzionano le menti dei collezionisti di videogiochi. Adesso che tutti e cinque gli episodi sono stati pubblicati, chi li ha regolarmente acquistati

GMC SU FACEBOOK!

GMC è ora anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

una piccola guida su cosa fare in caso di furto dell'account:
1 - Non cercate di cambiare password attraverso il sito di Blizzard, perché rischiereste solo di fornire ulteriori informazioni al ladro che, probabilmente, vi sta spiando con trojan o keylogger.
2 - Fate subito uno scan bello tosto con il vostro antivirus (possibilmente aggiornato).
3 - Una volta eliminata la minaccia sul vostro PC, procedete andando sul sito: **https://eu.blizzard.com/support**. Usate solo questo sito, non fidatevi di altri, anche se hanno solo una virgola diversa, perché potrebbero essere fasulli! Selezionate il prodotto (*WoW*) e cliccate sul link "webform" che trovate evidenziato nel testo sotto.
4 - Nella categoria, scegliete **account compromised/hacked/stolen** e inserite i dati che vi verranno chiesti
5 - Una volta mandato il messaggio, dovrebbe arrivarvi una mail a breve da questo indirizzo: **donotreply@blizzard.com**. Tale e-mail non richiede nessuna risposta; serve solo ad avvisarvi che il messaggio da voi mandato è stato ricevuto.
6 - Se non è la centesima volta che vi succede, vi arriverà una mail da **WoWAccountReviewEU@blizzard.com**, tramite cui verrete avvisati che Blizzard è a conoscenza di un'intrusione nel vostro account. In teoria, la prima volta lo bloccano per circa 24 ore e resettano la password (a me hanno fatto così) o, comunque, forniscono informazioni relative al vostro account. Se ve lo bloccano, il giorno dopo dovreste trovare una mail, sempre da **WoWAccountReviewEU@blizzard.com**, che vi informa che l'account è stato riattivato.
Le regole base per evitare furti sono:
1 - Controllo periodico del vostro PC con antivirus aggiornati.
2 - Non dare mai la vostra password e neanche altri dati relativi al vostro account a nessuno per nessun motivo.
3 - Evitare di giocare su computer che non siano i vostri.
4 - Non fidarsi mai dei messaggi che vi arrivano nel gioco (whisp) da parte di gente che si spaccia per dipendenti Blizzard (come un certo "blizz" che, spesso e volentieri, annuncia che Blizzard sta rendendo disponibile una nuova mount e che è possibile provarla su un certo sito assolutamente fasullo). Se Blizzard vi vuole contattare, lo fa attraverso mail in gioco assolutamente riconoscibili con il marchio/simbolo "blizz", oppure attraverso i game master che vi contattano in una chat separata.
5 - Controllate gli indirizzi da cui vi arrivano le mail, perché molti possono essere fasulli (soprattutto se hanno spiato il vostro indirizzo e mail attraverso il nome account di Battle.net).
6 - Evitate di andare sui siti che vendono (illegalmente) i soldi di *WoW*.
Spero che questa piccola guida possa essere utile. Dopo tutti i problemi che ho avuto in prima persona, credevo di dover fare qualcosa per gli ignari giocatori di *WoW* che pensano che gli "hack" siano rari e sporadici. Credetemi, non è bello scrivere il proprio nome account e password, e veder spuntare la scritta "Password errata". Anche un piccolo errore può costare una sospensione del vostro account temporanea/permanente come è successo ad Alessandro.
Comunque, *WoW* resta un gioco bellissimo e divertentissimo, come dimostrato dalla marea di appassionati che lo seguono, e spero che presto il mio account venga riattivato, in modo da godermi il nuovo aggiornamento.
Nel frattempo, saluto tutta la redazione di GMC: siete i migliori.

Stefano "Arcanslave"



"Mancava qualcosa. Mancavano i miei amici"
da Da soli non è la stessa cosa – Teda

Ancora grazie, cari Stefano e Nicola, per il tempo che avete deciso di dedicare alla stesura di queste utilissime guide alla sopravvivenza sui server: avete fornito dei consigli precisi, puntuali ed efficaci. È vero che, spesso, gli obiettivi di questo genere di furto sono gli utenti con meno esperienza alle spalle (quelli a cui si dispensano i classici consigli come "non cliccare su tutti i link che si ricevono per mail o tramite messaggistica istantanea"), ma è altrettanto vero che, per combattere una sempre maggiore alfabetizzazione informatica, anche gli hacker sono costretti a farsi furbi ed escogitano i metodi più subdoli per raggiungere i propri scopi. Giocare in tutta sicurezza non è un'utopia. A volte, capita che certe magagne siano imputabili al gioco o a chi lo sviluppa e distribuisce, ma molto più spesso sta agli utenti tenere gli occhi aperti e seguire poche semplici regole per godersi in tranquillità il proprio titolo preferito!

DA SOLI NON È LA STESSA COSA

Incantevole Nemesis,
sono un appassionato di giochi di ruolo senza distinzioni, spaziando da quelli online come *World of Warcraft* a titoli come *Neverwinter Nights* oppure *Oblivion* che, all'esame di un occhio esperto, per la loro meccanica di gioco possono apparire molto diversi, ma sono accumunati dalla componente "ruolistica".
Ti scrivo perché sono deluso nel vedere che i nuovi rappresentanti

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

ESAGERIAMO

Diamo spazio a un **Canale** secondario di "Mondo Computer" di cui il buon Skulz scopre solo ora l'esistenza. E lo fa perché ora usa un Mac. Si tratta di "Software&Internet/Mac", luogo ameno in cui crazy liuk apre il **Thread** "Dubbio acquisto Macbook pro": Sono riuscito a convincere mio padre a regalarmi un Macbook Pro. Sono orientato verso un 15" 2,66 GHz al quale successivamente monterò un HDD da 320 o 500 GB da 7200 giri/min. Ora, volevo chiedere se questo modello, per uno come me che ne farebbe un uso normale, può andare bene. C'è chi mi ha consigliato il modello più bello a 2,8 GHz, ma credo che sia più per chi ne fa un uso professionale e mi parrebbe di spendere 300 euro in più per qualcosa che non sfrutterei. Che dite? Ale_Zakko dice che: Se ti serve realmente per lavoro, questo è una scelta ottimale. Se ti serve per usare prevalentemente Internet ed e-mail, anche un Macbook può fare la sua bella figura. Mi pare di capire che tu abbia bisogno di un computer per uso professionale, quindi... A gennaio compro un Macbook Pro 17 pollici con 8 GB di RAM e processore 3,6 GHz con l'intera suite di Final Cut Pro. Ovviamente, solo per lavorare. Calcola che la ragazza di un mio amico geometra ha un Macbook Pro 15" e, per l'uso che ne fa, lo vedo un bel po' sovradimensionato.



■ SUGGERIMENTI E CONSIGLI
Per allettare le vittime, chi intende rubare un account diffonde falsi link pubblicizzandoli come un modo per ottenere item esclusivi.

di questo genere non presentano una fondamentale caratteristica che contraddistingue il gioco di ruolo. Come quasi tutti sanno, infatti, questo non è nato sottoforma digitale, cioè conseguentemente all'arrivo dei computer, ma esisteva già precedentemente, in forma cartacea. Non so chi fu il primo ad avere la geniale illuminazione di creare questo mondo, so solo che l'esempio più famoso, che tutti spero conoscano, è "Dungeons & Dragons". Un gruppo di amici si riuniva in qualsiasi luogo sufficientemente tranquillo e INSIEME si affrontavano straordinarie avventure frutto del loro pensiero. Le materie prime necessarie per farlo erano semplicemente un pezzo di carta, una matita, dei dadi e una buona dose di sana immaginazione e fantasia. Non voglio fuorviarti dal mio reale obiettivo, che non è quello di riassumere la storia dei giochi di ruolo, ma era importante sintetizzare in questa manciata di righe cosa fossero e sottolineare che si giocava insieme. Da soli non si poteva, non aveva alcun senso.
Grazie ai computer, oggi, possiamo immergerci in queste fantastiche avventure anche soli e gli amici del gioco cartaceo vengono sostituiti dai personaggi del videogioco che affrontano insieme a noi il sentiero che il destino ci pone davanti. Splendido! Purtroppo, però, questi personaggi non sono esseri umani e la loro compagnia non ci allieterà mai come quella di un amico in carne e ossa. Vengo all'argomento che mi ha spinto a scriverti, Nemesis, ossia il gioco multiplayer come caratteristica

IN BREVE

può richiedere la sua bella raccolta in versione DVD dal sito di Telltale Games. Contento?

Cara Nemesis,
una curiosità: quando, nelle vostre recensioni, suggerite di utilizzare un gamepad al posto della tastiera (in particolare, quando si tratta di affrontare giochi di piattaforme, per esempio), capita sempre che nominiate il controller Microsoft compatibile con la console Xbox 360. Qual è il motivo? Si tratta del miglior gamepad in commercio o che altro? Grazie.

Pablo

**Il gamepad Microsoft in questione è senza dubbio un ottimo controller e, particolare non da poco, è supportato senza alcun problema da pressoché tutti i titoli.
A ciò si aggiunge che, nei casi in cui si parla di un gioco disponibile anche per console (se non, addirittura, sviluppato originariamente per Xbox 360), la mappatura del sistema di controllo si rivela particolarmente azzeccata.**

Bellissima Nemesis, anche questo Natale è passato, e noi siamo ancora orfani delle tue fotografie in versione natalizia... c'è speranza di poter rivedere la nostra "Babba Natale" in carne e ossa? Approfitto dell'occasione per porgerti i miei auguri per un meraviglioso 2010.

Ghost

Augurissimi anche a te, Ghost, e a tutti i lettori. Nel mio cuore resterò sempre la vostra "Babba Natale", non mi sono ancora trasformata nel Grinch, per fortuna (nonostante l'età avanzi e tenti di fornirmi le rughe necessarie al travestimento)! Un abbraccio.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

TERRENO PER IL MOUSE

Per giocare come si deve, bisogna avere a disposizione un computer coi fiocchi, uno schermo di dimensioni generose e delle periferiche di controllo all'altezza della situazione. Poi, bisogna anche togliersi dei dubbi... ed è questo che ha fatto Search000+ nel **Thread** "Ma ai mouse ottici servono i tappetini?" del **Canale** "Mondo Computer": Salve a tutti, è da un po' che mi chiedo una cosa: ma ai mouse ottici servono i tappetini? Secondo jpteknoman: Sì e no: gli ottici vanno bene su quasi tutte le superfici, ma un tappetino adatto potrebbe aiutare molto la precisione dei movimenti (cosa importante nei videogiochi). L'agente supersegreto ci racconta che: Prima lo usava, adesso non più. Più che altro, devi fare in modo che la superficie del tappetino non sia di un materiale o di un colore che rifletta la luce del led del mouse, altrimenti può causare disturbi. Tutto chiaro, ma per avere un parere più professionale sentiamo cosa dice Bucciamarcia: I tappetini classici, quelli che allegano gratuitamente le riviste o si comprano a 5 euro a dir tanto, sono inutili. Per rendere un mousepad degno di essere usato serve andare su qualcosa di professionale, il che significa 30 euro o più di investimento. Oppure, si va dal vetraio e si chiede una lastra di vetro satinato all'acido, che costa sui 10 euro. Poi, una volta applicati i piedini in teflon, il mouse viaggia come una scheggia.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

L'ISOLA DELLE SCIMMIE

Per la serie, alcuni giochi non tramontano mai e con essi non tramontano neppure le relative discussioni, ecco le più recenti chiacchiere su *Monkey Island* regalateci dal **Thread** "Info *Monkey Island*" a cura di Gabri_1989: Ciao a tutti, ragazzi. Chiedo scusa se apro un topic nuovo, ma non ho trovato quello ufficiale. È da un po' di tempo che sento che dovrebbe uscire un nuovo *Monkey Island*, intitolato *Darkness of Monkey Island*. Si sa qualcosa a riguardo? Non ho capito se esce solo per PC o se esce anche per PS3. Carrot mette subito le prime cose in chiaro: *Darkness of Monkey Island* era un progetto amatoriale per PC, credo ormai abortito. Il nuovo *Monkey Island* è *Tales of Monkey Island* di Telltale, in uscita adesso a episodi.] E la discussione viene poi presa in mano da Izmailov: [Ho giocato a tutta la serie e devo dire che *Tales of Monkey Island* è il migliore *Monkey Island* post Gilbert. Agli scettici, riguardo la grafica, non posso dire altro se non che sono tutti inutili pregiudizi. L'inglese non è difficile e, comunque, c'è qualcuno che sta già traducendo i sottotitoli in italiano. Quindi, comprate *Tales of Monkey Island*. Non è meglio del primo e del secondo episodio della serie, ma certamente meglio del terzo e del quarto!



■ DA SOLI NON È LA STESSA COSA
Oblivion è un GdR da affrontare in solitario, in antitesi con l'approccio comunitario dei giochi di ruolo "dal vivo".

necessaria ai GdR per essere tali. Grazie a questa eccezionale trovata, ci è possibile affrontare le avventure e le tortuose trame dei giochi di ruolo assieme ai nostri più cari amici discutendo con loro su quale sia la soluzione migliore per affrontare un potente nemico, piuttosto che un

"Apprezzo molto che inseriate anche riferimenti a libri"

da Libri e strategia – Duilio Cavenago

intricato enigma, oppure se sia meglio imboccare una strada anziché un'altra. Una delle cose più importanti dei giochi di ruolo è sicuramente la caratterizzazione del personaggio, che, per prima cosa, si traduce nella scelta della classe. Per me non c'è cosa più bella che discutere con gli amici i ruoli da rivestire nell'avventura che ci si sta accingendo ad affrontare. Ruoli che rispecchiano, o almeno tentano di farlo, la persona nella realtà, le sue preferenze e attitudini. Per esempio, un tipo impetuoso e che passa subito alle mani di certo non sceglierà come classe il saggio e cauto mago, il quale preferisce usare la testa piuttosto che la spada. In questo modo, i personaggi che affrontano con noi il cammino non saranno mai uguali e non prenderanno mai le stesse decisioni, visto che dietro la loro forma digitale si cela un cervello umano. Di conseguenza, le avventure non saranno mai le stesse, perché è possibile viverle sempre in un modo diverso.
Nei giochi di ruolo in singolo, per quanto magnifici siano, dopo un certo periodo sopraggiungono la monotonia e la noia. Prendo come esempio *Oblivion*. Questo gioco ha segnato la mia vita di videogiocatore, rispecchiando al meglio ciò che per me era il gioco di ruolo. Con la sua grafica dava la sensazione di essere "dentro" il gioco e di impugnate direttamente la spada e lo scudo. Splendido, non mi permetto di aggiungere altro.
L'ho giocato e rigiocato, più volte, cambiando classe, prendendo altre strade, effettuando diverse decisioni, schierandomi da una parte piuttosto che da un'altra, ma ciò non è bastato a sconfiggere il senso di monotonia che sorgeva dentro di me quando ripetevo, bene o male, le stesse cose e conoscevo ormai tutti i segreti di Tamriel.
Mancava qualcosa. Mancavano i miei amici. L'unica cosa che, dal mio punto di vista, posso criticare di *Oblivion* è l'assenza del multiplayer, caratteristica, per esempio, posseduta da un gioco come *WoW*.
WoW è nato per essere giocato in multiplayer, naturalmente, e ciò ha determinato il suo gigantesco successo. Dal mio punto di vista, però, è "meno gioco di ruolo" rispetto a *Oblivion*, ma ha una peculiarità che gli permette di avere successo anche a queste condizioni: il multiplayer. C'è un mondo popolato da personaggi dietro

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

SOLO PARTI ORIGINALI

Il povero mattyfog si è imbattuto in un contrattempo fastidioso, che ci racconta nel **Thread** "*COD 1* multiplayer: ma che schifo!" del **Canale** "Mondo Computer": Mi sono fatto prestare da un amico il primo *COD*, con tanto di espansione *La Grande Offensiva*. È vecchio, ma ne avevo sentito parlare bene. Be', iniziamo con i dati: sono morto 16 volte e ho ucciso 226 soldati e con la prima vita ho ucciso ben 61 persone! Ma come è possibile, non credo di essere così bravo! Infatti, c'è una ragione: io, statunitense, potevo uccidere tedeschi e americani senza alcuna differenza, perché guadagnavo comunque punti! Ma ancora più bello è stato vedere soldati sparpagliati qua e là sparare contro i muri o contro la fine della mappa, davvero stupendo! Il 95% dei giocatori sparava a caso senza ragione, tant'è che potevo attraversare la mappa senza morire. Scusate, ma che razza di gioco è? Un ottimo gioco, come afferma giustamente Sjmo_00: Avrai giocato in qualche server moddato, il primo *COD* è un gioco stupendo in multiplayer. La prossima volta segui il consiglio di Tony89x: Quando ti connetti a un server, se vedi che ti comincia a scaricare qualcosa, esci subito e prova con un altro server o ancora meglio fai come scrive EnrickSolt: Disattiva dal menu il download di contenuti personalizzati, così entri solo nei server base.





SFOGO SULLA RETE
Le modalità di gioco LAN stanno sparendo dai giochi moderni, secondo AdamWarlock. Colpa di Internet?

cui si celano esseri umani, ed essendo questi ultimi imprevedibili e diversi, non è possibile che un titolo composto per la maggior parte da essi arrivi ad annoiarci, perché non sarà mai uguale a se stesso.
La mia domanda, Nemesis, è: perche sempre più GdR, i quali sono nati per essere giocati in compagnia, oggi non comprendono il multiplayer? Basti vedere titoli recentissimi come *Dragon Age: Origins* le cui caratteristiche hanno sbalordito tutti gli amanti del genere e non solo. Mi chiedo come è possibile che giochi come questi non prevedano l'opzione multiplayer. Senza di essa, sono destinati a finire, a morire, e non lo meritano.
C'è da dire che *WoW* deve la propria immortalità non solo al multiplayer, ma anche al continuo cambiamento ed estensione del mondo e della trama che lo compongono. Combinando il multiplayer con tale caratteristica e con "l'essenza da gioco di ruolo" di titoli come *Oblivion* o *Dragon Age: Origins* potremmo sperare di ottenere dei veri GdR. Mi immagino un *Oblivion* costruito sulle meccaniche online di *WoW*. Sarebbe veramente una rivoluzione, uno sconvolgimento capace, secondo me, di togliere a *World of Warcraft* il primato di gioco di ruolo online più famoso al mondo.
Non essendo uno sviluppatore di videogiochi, non possiedo le conoscenze di coloro che rivestono questo ruolo, quindi non mi permetto di muovere critiche, ma vorrei soltanto saperne un po' di più e lanciare uno spunto di riflessione a tutti gli appassionati come me.

Teda

Mio caro Teda,
se penso ai giochi di ruolo come esperienza collettiva e, come accenni tu, a un irrinunciabile rituale in cui un gruppo di persone di riunisce intorno a un tavolo con fogli e matita, non posso fare a meno di convincermi che un videogioco, per quanto ben fatto, sarà sempre e comunque molto meno divertente e coinvolgente. Più o meno tutti quelli che giocano di ruolo "alla vecchia maniera" hanno i loro piccoli, confortanti gesti abituali, che vanno dal luogo preferito per la sessione di gioco (magari una tavernetta o una mansarda) ai cibi che si è soliti sgranocchiare fra un dungeon e l'altro. L'esperienza virtuale è, di per sé, tutta un'altra cosa, tant'è che esistono giochi per singoli come *Oblivion* o giganteschi mondi persistenti come *WoW*. Si tratta proprio di un approccio diverso: *Oblivion* può essere perfetto per chi gioca di ruolo nella vita reale e vuole ritagliarsi dei momenti in solitario, *WoW* è una sorta di realtà parallela in cui si tende ad agire in gruppi più o meno estesi.
Spesso, si pensa che organizzare una seduta di "D&D" richieda un certo tipo di impegno e tempo: trovare un posto in cui riunirsi, raggiungerlo, dover garantire una presenza più o meno costante e così via. Ma, riflettendo bene, non ci vuole molto per rendersi conto che, proprio per la sua accessibilità, un gioco come *WoW* impone addirittura un impegno maggiore: è talmente facile sedersi al PC e giocare, che si organizzano i raid con una certa frequenza e si gioca per ore e ore. Allora, perché non provare a riscoprire anche il piacere di una bella sessione di gioco con "fogli di carta e matita"?



SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Adele
Birba
Finley
Giovanni7x
James Bond
Lynn
Mach5
Otto Panzer
Pako B.
Quinterio
Silent Hunter
TommyB



dal Forum di GAMES VILLAGE.it

SFOGO SULLA RETE
Secondo AdamWarlock "Giocare in LAN locale? Ormai è impossibile", lo afferma senza mezzi termini nel suo **Thread** apparso nel **Canale** "Mondo Computer": Ieri si presenta a casa un amico, con la sua bella confezione di *Modern Warfare 2*. Abitando io da solo e avendo quattro PC in casa, a lui è balenata l'idea di istallarlo e giocarci in LAN. Dopo un'ora a capire dove fosse l'opzione, abbiamo affrontato la dura realtà, ossia che il gioco in locale non era supportato! Andiamo avanti: *Need for Speed Shift*, mi avevano detto che era carino, ma scopro che nemmeno lì c'è la possibilità di giocarci in LAN. Ho comprato *Borderlands* perché il gioco meritava e perché avevo potuto provarlo, e lì l'opzione LAN c'è, solo che si limita a una modalità cooperativa. Ma il bello arriva con *Dragon Age*: lo avrei preso comunque, perché è molto bello e ricordo che *Baldur's Gate* lo giocavamo in LAN in 3. Nisba! Possibile che invece di andare avanti, si stia tornando indietro? Tutto ciò non interesserà a nessuno, visto che il gioco via LAN lo faranno in pochi, ma volevo sfogarmi. Dai AdamWarlock, adesso che hai detto come la pensi va un po' meglio? Guarda, secondo me (Skulz) è il segno dei tempi: il proliferare delle connessioni Internet ha reso non vecchio, ma commercialmente non interessante, il gioco in LAN.



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**



LA PAROLA A SKULZ

Eccoci qui, come ogni mese, alle prese con i problemi videoludici dei nostri lettori. Tra un boss finale di *Assassin's Creed* e le vicissitudini nelle caverne dei Nani di *Warhammer: Mark of Chaos*, anche questa volta siamo riusciti a portare a casa la pelle. Continuiamo così!

ASSASSIN'S CREED

B Ciao Skulz, con un po' di sana pazienza sono riuscito ad arrivare alla fine di *Assassin's Creed*, gioco che ho trovato molto bello, ma un po' ripetitivo. È che ormai sono prossimo a completarlo e voglio farlo prima di prendere in mano il seguito, che tutti i miei amici "consolari" dicono essere molto più bello. Quindi, sono arrivato al settimo blocco di memoria e devo sconfiggere i boss finali, che sono in qualche modo tornati in vita. Siccome non ho voglia di perdere troppo tempo, mi puoi per favore spiegare come posso fare per sbrigare la faccenda alla svelta. Ciao e grazie.

Marco



I nemici normali di *Assassin's Creed* non sono molto pericolosi, ma il discorso cambia con i loro boss!

R Ciao Marco, in effetti, giunto a questo punto pressoché finale della vicenda, devi fronteggiare nuovamente i nove boss che hai già sconfitto in precedenza. La rissa è di quelle serie, visto che ogni nemico ha la capacità di toglierti due tacche di energia per ogni colpo che porta a segno. Dalla tua parte, però, c'è il fatto che ti basta un contrattacco preciso per eliminare un boss. Il consiglio, quindi, è di agire con prudenza, tenendo sempre la guardia alta per affondare il tuo colpo di risposta solo quando sei assolutamente certo che sia vincente. Come soluzione estrema, in caso di pericolo di vita, puoi anche provare a scappare e cercare di colpire i nemici con i tuoi coltelli da lancio, ma bada bene che i pugnali saranno molto preziosi per la fase successiva del livello. Per uccidere Mualim, che si nasconde tra i suoi cloni, devi usare la visione dell'aquila (è l'unico giallo nella folla di cloni rossi). Per venire a capo del combattimento, ti conviene prima sfoltire la folla con dei precisi contrattacchi e facendoli cadere dalla terrazza più alta, per avere il tempo di organizzare i tuoi movimenti.
Alla fine della singolar tenzone, te la vedrai faccia a faccia con Mualim, che avrà la capacità di sparire ogni volta che lo colpirai. Presta attenzione alla sua posizione e stuzzicalo con i coltelli da lancio, per fare in modo che ti si avvicini e si esponga a un tuo contrattacco. Devi essere molto accorto, perché basterà un tuo errore, e quindi un suo colpo andato a bersaglio, per ucciderti. Dopo alcuni contrattacchi a segno, Mualim non scomparirà più e dovrai affrontarlo in un duello convenzionale, da superare con coltelli da lancio e contrattacchi.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

B Egregio Skulz, sto giocando a *Warhammer: Mark of Chaos* dalla parte dei

Linea diretta

R "Salve Skulz, innanzitutto ti ringrazio per aver pubblicato la mia precedente lettera di risposta, spero di essere stato utile." Carissimo **Oscar**, sei stato molto utile. Così utile che ho deciso di approfittare di nuovo della tua... utilità! "Ti riscrivo in quanto ho letto la domanda di **Marcello** su *Heroes of Might and Magic III*. Ora, non ricordo bene se per sbloccare le campagne successive ne deve completare una o più, ma mi sembra una. In ogni caso, durante le campagna che sta svolgendo, non deve mai – e ripeto mai! – usare trucchi, oppure il gioco al termine della campagna non gliela darà come svolta con una bella V sulla schermata. In sostanza, se non ha salvataggi precedenti all'uso dei trucchi, deve rifarsi le campagne da capo. Non sono a conoscenza, purtroppo, dell'esistenza di un metodo per raggirare il gioco in modo che segni le campagne come svolte." Be' Oscar, che dire? Se non altro, ci hai tolto il dubbio...

D "Mitico Skulz", mitico **Caffa46**, "mi

La parola all'esperto Call Of Duty: Modern Warfare 2

D Caro Skulz,
è la prima volta che ti scrivo, perché mi sono sempre imposto di completare i miei videogiochi senza il minimo aiuto. In questo caso, però, vado di fretta con la modalità single player di *Call of Duty: Modern Warfare 2* perché voglio dedicarmi al 100% al multiplayer. Ti chiedo, perciò, se mi puoi dare le indicazioni per trovare i documenti di intel nel livello del gulag. Ciao e grazie.

Gigio

R Ciao carissimo, il tuo ragionamento non fa una piega. Troverai il primo documento di intel dopo aver superato l'edificio in cui sei entrato passando dalla finestra, per capirci meglio si tratta della costruzione in cui ti trovi dopo che l'elicottero ha fatto piazza pulita dei nemici sul tetto. Il documento è in una stanza in cima alle scale che si trovano prima di entrare nella prigione. Il secondo documento di intel è poco oltre, precisamente sotto la parete in fondo alla sala di controllo, mentre per il terzo dovrai avere un po' di pazienza e raggiungere un punto più avanzato del livello del gulag. Il terzo documento, infatti, si trova nella cella numero 327, cui puoi accedere dopo essere uscito dalla saletta di controllo. Il quarto documento di intel prelude alla conclusione della missione e si trova nel buco dal quale si esce dopo avere salvato Price.



cattivoni e sono rimasto bloccato nella missione dove con i miei Skaven devo sconfiggere i Nani nella loro caverna. Il problema è che, una volta massacrati tutti i nanetti, dovrei uscire dalle caverne. Ebbene: le ho esplorate da cima a fondo, ma non riesco a trovare questa maledetta uscita. Urge aiuto. Ciao, grazie in anticipo e complimenti per la tua utile rubrica!

Avella

R Ciao Avella, eccoti subito pronti i codici per *Warhammer: Mark of Chaos*! Innanzitutto, premi il tasto **Invio** per aprire la finestra di dialogo e potervi inserire uno dei codici elencati di seguito. **Army Creep** serve a ottenere l'invulnerabilità per l'unità selezionata, mentre **Love the Gelt *numero*** ti permette di ottenere la quantità di denaro indicata dal ***numero*** che avrai indicato. Infine, puoi selezionare un'unità e scrivere **Strong Wind** per ottenere un'aggiunta di potere Mana. Spero che con questi codici ti sia più facile trovare l'uscita.

SNIPER ELITE & CALL OF DUTY 2

B Caro Skulz,
vorrei, se possibile, dei trucchi per *Sniper Elite*. Nel caso non ci fossero, mi potresti per caso dare quelli per *Call of Duty 2*, anche se l'ho già finito! Grazie.

Luca

R Ciao Luca, direi che non c'è bisogno di andare per esclusione: i trucchi ci sono sia per *Sniper Elite*, sia per *Call of Duty 2*. Nel primo titolo devi creare un nuovo profilo giocatore usando come nome **Panzer** per ottenere le munizioni esplosive, **Ratbomb** per fare in modo che i topi esplodano quando colpiti, oppure **Stealth** per ottenere il fucile silenzioso. Nel caso di *Call of Duty 2* devi, invece, selezionare **Opzioni** nel menu principale e qui abilitare la console di comando. Poi premi il tasto **** durante il gioco per aprire la console e digita **developer 1** per abilitare i trucchi. Così, apparirà il nuovo pulsante **Load**, sul quale potrai cliccare per accedere al livello desiderato. Quando quest'ultimo è stato caricato, premi di nuovo il tasto **** per accedere alla console di comando e inserire i codici **god** per l'invulnerabilità, **give ammo** per ripristinare le munizioni e le granate, **give all** per ottenere tutte le armi, le munizioni, la salute e le protezioni. Interessanti sono anche i codici **noclip** (che ti permette di passare attraverso gli oggetti e volare) e **notarget**, per non essere preso in considerazione dai nemici.

GIOCHI COMPUTER



Quando avere una buona mira non basta per vincere in *Sniper Elite*, quello che ci vuole è una sana dose di trucchi.

Quesiti dal passato Act Of War: Direct Action

D Impareggiabile Skulz,
risolutore che non ha tema di aiutare neppure chi è in difficoltà con giochi non tanto recenti, mi puoi per favore dare una mano con *Act of War: Direct Action*? Non ti chiedo nulla di troppo difficile, d'altronde, il mio solo desiderio è di venire sommerso da trucchi e codici in quantità industriale... Sono certo che saprai esaudire il mio desiderio. Ciao.

LupusFabulus

R Ciao Lupus, in effetti il tuo desiderio è alquanto facile da esaudire, quindi non mi perdo in chiacchiere e passo ai fatti. Premi **Invio** durante il gioco e inserisci **keyholemaster** per vedere tutta la mappa, **motherrussia** per creare un carro M80, **swatatyourorders** per generare un'unità SWAT, **fortknox** per ottenere mille dollari, **coolimthepresident** per ottenere il presidente degli Stati Uniti e **ineedalltechnosper** sbloccare tutti gli edifici.

sto divertendo da matti giocando a *Prince of Persia: Spirito Guerriero*, ma sono rimasto arenato nella sezione Fortezza in Rovina – Ingresso nella Fortezza (presente)." Molto male, potrebbe essere un problema... "Qui mi imbatto in un mostro fatto da uccelli e riesco inizialmente a massacrarlo. Poi, però, quando si rigenera su uno spiazzo in alto alla mia sinistra, non sono più capace di raggiungerlo! Come devo fare? Attendo la tua risposta." Ecco, caro Caffa46, invece ti chiedo di attendere che qualche tuo collega videogiocatore si faccia sentire da casa, perché sono poco ferrato sull'argomento mostro della fortezza...

D "Ciao Skulz, mi chiamo **Raffaele** e sono un giovane appassionato di videogiochi. Ho da poco scoperto la rivista Giochi per il Mio Computer e ho visto che posso scrivervi in cerca di soccorso". Esatto, Raffaele, è proprio così: tu scrivi e noi ti rispondiamo! "Il mio problema ha a che fare con *Medal of Honor: Airborne*, precisamente con la fine del gioco. Mi trovo su una torre e devo tagliare la corda per fare in modo che l'edificio salti in aria. Il fatto è che non riesco a capire dove accidenti devo andare. Qualcuno mi sa dire il percorso giusto per la fuga?" Caro Raffaele, sono certo che molto presto qualche reduce dal fronte ci darà la soluzione.

SCOOP
prima occhiata

MEDAL OF HONOR

La Seconda Guerra Mondiale perde un'altra saga.

SVILUPPATORE EA Los Angeles/DICE **GENERE** Sparatutto in prima persona
CASA EA **INTERNET** www.ea.com/games/medal-of-honor

STORIA DELLE MEDAGLIE

Il primo *Medal of Honor* per PC è stato *Allied Assault*, ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Non molti giocatori sanno che *Allied Assault* è stato sviluppato da 2015, un team da cui poi sono "fuoriusciti" i fondatori di Infinity Ward, gli autori di *Call of Duty*. Secondo chi vi scrive, il livello più emozionante di *Allied Assault* era quello ambientato durante lo sbarco in Normandia. Creati da altri sviluppatori, sono poi usciti *Pacific Assault* e *Airborne*, che in seguito sono stati allegati entrambi alla vostra rivista preferita!

INSTALLEREMO *MEDAL OF HONOR* PERCHÉ:

- È il concorrente diretto di un capolavoro come *Call of Duty*.
- Combatteremo dalla parte dei gruppi speciali americani.
- La sezione online sarà curata da DICE, veri maestri del genere.
- Visto che gli FPS militari, ultimamente, durano al massimo 5 ore, più ce ne sono e meglio è.

DATA DI USCITA FINE 2010

SE vi dicessimo che una famosa saga di sparatutto ambientata finora nella Seconda Guerra Mondiale sta per essere "reinventata", spostandola nel contesto della moderna guerra al terrorismo, più precisamente in Medio Oriente, cosa pensereste?

Con tutta probabilità, la risposta automatica sarebbe "già visto": nel 2009 e nel 2007, Infinity Ward ha già intrapreso questa strada, per di più riscuotendo un successo senza precedenti, con i due blasonati *Modern Warfare*. E crediamo di non sbagliare quando sospettiamo che almeno parte del motivo per cui EA ha deciso di spostare *Medal of Honor* nel periodo moderno e in una zona "calda", sia proprio il successo riscosso dall'eterno rivale, *Call of Duty*, di Activision Blizzard.

Gli sforzi di Electronic Arts, quindi, saranno volti a creare un'alternativa migliore e differente rispetto a *Modern Warfare 2*: un compito decisamente poco semplice, per cui non invidiamo EA Los Angeles e DICE, i due team coinvolti nella produzione del nuovo *Medal of Honor*.

Il teatro del gioco sarà, precisamente, l'Afghanistan, dove opera un'unità super segreta a metà strada tra i Navy Seal e gli

"GLI SFORZI DI EA SONO VOLTI A CREARE UN'ALTERNATIVA MIGLIORE A *MODERN WARFARE 2*"

007: il Tier 01 Operator. Il compito di questo gruppo speciale è di penetrare nelle zone controllate dai terroristi, sventare ogni possibile minaccia e, in generale, rendere dura la vita a chiunque voglia prendersela con lo Zio Sam.

EA è al lavoro con dei "veri" agenti Tier 01, che stanno passando agli sviluppatori tutte le impressioni su cosa significhi agire dietro le linee nemiche, in un ambiente ostile nella guerra moderna. Inoltre, come vi anticipavamo, è stato reclutato il team di DICE per creare la sezione multiplayer del nuovo *Medal of Honor*: finora, i ragazzi svedesi hanno dimostrato di essere dei veri esperti delle arene online.

Tuttavia, la strada per EA è in salita: sia il single player, sia il multiplayer (e la parte co-op delle Special Ops) di *Modern Warfare 2* sono davvero splendi, e sarà difficile superarli in qualità.

I giocatori, naturalmente, hanno tutto da guadagnare in questa epica sfida: se EA riuscirà a mantenere le promesse, avremo un nuovo FPS "moderno" con cui divertirci a fine 2010.

GIOCHI COMPUTER



La grafica è molto particolareggiata, con dettagli come il "cinturino" per la pistola e le ginocchiere.



Il tema "scottante" della guerra moderna al terrore dovrà essere affrontato con un certo stile, per non sembrare la versione PC di un film di serie B.



Non mancheranno mezzi presenti nelle guerre moderne, come elicotteri d'attacco e quad.



La riproduzione delle fiamme non ci ha entusiasmato, ma in generale la grafica sembra di buon livello.

ATTENDERE PREGO!
Le nostre operazioni in Afghanistan dovrebbero iniziare a fine anno.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** EA Los Angeles/ DICE
- **Provenienza:** Los Angeles/ Stoccolma (Svezia)
- **Nati nel:** 2000/1988
- **Storia:** EA Los Angeles è nata dalla fusione di diversi studi di sviluppo acquisiti da EA, tra cui spiccano Westwood e Dreamworks. DICE è uno studio indipendente svedese, specializzato in FPS multiplayer
- **Li conosciamo per:** EA Los Angeles ha creato molti titoli, tra cui gli ultimi episodi di *Command & Conquer* e *Il Padrino 2*. DICE ha realizzato capolavori come *Battlefield*.

SCOOP
prima occhiata

TRANSFORMERS
LA BATTAGLIA PER CYBERTRON

I robot di Activision Blizzard cercano di trasformarsi in un gioco di qualità.

- **SVILUPPATORE** High Moon Studios ■ **GENERE** Sparatutto in terza persona
- **CASA** Activision Blizzard ■ **INTERNET** www.highmoonstudios.com

AUTOBOT VS. DECEPTICON

Transformers: La Battaglia per Cybertron racconta quel che è successo prima dell'arrivo dei Transformer sulla Terra, e ripercorre le fasi della dura guerra civile che ha mandato in rovina Cybertron, il loro pianeta d'origine, dando vita alla fazione degli Autobot, comandati da Optimus Prime, e dei Decepticon, al servizio di Megatron. Il gioco si svilupperà lungo due campagne ben distinte, che ci daranno modo di vivere la guerra dal punto di vista di tutti i contendenti.

TRANSFORMERS VI TRASFORMERÀ IN SUOI FAN PERCHÉ:

- Il gioco non è un adattamento cinematografico.
- L'ambientazione è interessante e inedita.
- I giochi del passato sui Transformer sembrano un lontano ricordo.
- Le meccaniche da sparatutto in cooperativa hanno un grande potenziale.

GLI ultimi due giochi dedicati ai Transformer, ispirati agli omonimi film di Michael Bay, non sono certo riusciti a impressionarci.

Senza girarci troppo intorno, soffrivano dei tipici problemi degli adattamenti cinematografici, rivelandosi carenti sotto il profilo della giocabilità e del ritmo. Per questo, quando abbiamo ricevuto notizia dello sviluppo di *Transformers: La Battaglia per Cybertron*, abbiamo inarcato le sopracciglia, temendo un ennesimo prodotto di serie B ispirato ai mitici robot che illuminarono la nostra infanzia (e che, nelle loro tante evoluzioni, continuano ad appassionare le nuove generazioni di bimbi e giovani adulti).

Questa volta, però, pare che Activision Blizzard faccia sul serio, e che abbia commissionato agli High Moon Studios un prodotto di profilo più alto, già in sviluppo da due anni e basato sull'Unreal Engine 3. *Transformers: La Battaglia per Cybertron* non si ispira a nessun film e, anzi, esplora una nuova dimensione della storia dei Transformer, raccontando le misteriose vicende del pianeta Cybertron, luogo d'origine dei robot, e della grande guerra civile che ha dato vita alle fazioni degli Autobot e dei Decepticon, affermando tra l'altro i due leader Optimus Prime e Megatron.

In buona sostanza, gli sviluppatori stanno scrivendo un capitolo inedito della saga dei Transformer, di conseguenza si possono muovere senza vincoli in un universo narrativo

"UNO SPARATUTTO IN TERZA PERSONA, CON UNO STILE SIMILE A *GEARS OF WAR*"

ricco di spunti che ben si prestano alla creazione di un videogioco. *La Battaglia per Cybertron*, infatti, ha una struttura piuttosto atipica, e propone uno sparatutto in terza persona, con uno stile simile a *Gears of War* e due campagne pensate appositamente per dare il massimo in partite cooperative per tre persone. Ogni livello verrà affrontato, quindi, da altrettanti robot, anche nelle partite in singolo (dove, naturalmente, subentrerà l'Intelligenza Artificiale), e ci sarà una corposa modalità competitiva online, sulla quale gli sviluppatori non hanno voluto rivelare niente di realmente succoso.

Come impone il soggetto della trama, avremo modo di impersonare tutti i robot più famosi della serie, trasformandoci con la semplice pressione di un tasto in automobili e velivoli. Questo aspetto, tra tanti, ci ha convinto poco, anche perché nella dimostrazione cui abbiamo assistito le trasformazioni sembravano forzate e poco giustificate dalla struttura dei livelli. Implementare a dovere una simile funzione sarà la grande sfida di *Cybertron*, anche perché, pur rappresentando una minaccia per la "pulizia" delle meccaniche di gioco, è a dir poco fondamentale per il mondo dei Transformer e i suoi tanti fan.

Auguriamo buona fortuna agli sviluppatori, dunque, e incrociamo le dita affinché questo titolo riesca a dare ai robot di Cybertron il lustro che meritano.

GIOCHI COMPUTER

Gli sviluppatori hanno lavorato a stretto contatto con Hasbro per creare il nuovo look dei robot più conosciuti della serie.

La grafica è su un altro pianeta, rispetto ai due precedenti *Transformers*.

Il gioco includerà tante sparatorie, ma non mancheranno combattimenti in corpo a corpo.

Gli sviluppatori stanno scommettendo molto sul gioco in cooperativa, e hanno grandi piani per il multiplayer competitivo.

DATA DI USCITA FINE 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** High Moon Studios
- **Provenienza:** California, San Diego
- **Nati nel:** 2002
- **Storia:** Questi studi relativamente giovani si stanno costruendo una buona reputazione, guadagnando importanza tra le file di Activision Blizzard e cimentandosi con progetti più importanti, proprio come questo *Transformers*.
- **Li conosciamo per:** *The Bourne Conspiracy* (uscito solo su console).

ATTENDERE PREGO!

Transformers: La Battaglia per Cybertron non ha ancora una data d'uscita definitiva, ma non arriverà prima della fine del 2010.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi



Come previsto, il 2010 si sta rivelando un anno importante per i videogiochi. Mentre nella sezione recensioni iniziano a spuntare i titoli che hanno popolato le news nel 2009, questa rubrica continua a riempirsi di titoli da aspettare fiduciosamente!

A cura di Fabio Bortolotti

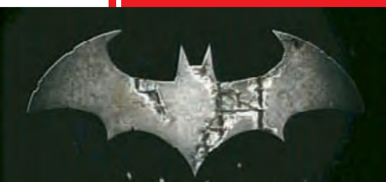
Azione

IL RITORNO DI BATMAN

A grande richiesta, l'uomo pipistrello torna a combattere sui nostri monitor.

GALLERY







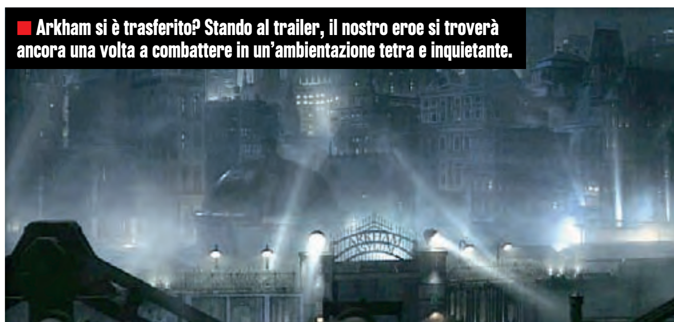
Cosa avrà reso così vecchio il Joker?

IL primo *Batman Arkham Asylum* è stato uno dei più notevoli successi videoludici del 2009 e, come prevedibile, Warner Bros. Interactive è già al lavoro su un seguito.
Al momento, le informazioni a nostra disposizione sono limitate a quanto trapelato dal primo trailer, disponibile all'enigmatico indirizzo **www.arkhamhasmoved.com**. Il video mostra un Joker invecchiato (il che spinge a pensare all'infezione del siero), e lascia tanti piccoli indizi che sembrano puntare alla presenza di Due Facce, Catwoman, il Pinguino e Maschera Nera.

"Siamo sicuri di poterci aspettare un seguito di alto profilo"

Considerando gli ottimi risultati ottenuti dal primo *Arkham Asylum*, siamo sicuri di poterci aspettare un seguito di alto profilo, sviluppato con gli stessi standard di qualità del suo predecessore. Purtroppo, nonostante l'ufficialità del progetto, non conosciamo ancora il titolo definitivo del gioco. Il nome "Arkham Has Moved", pur avendo un suo fascino, è con tutta probabilità limitato al sito ufficiale, sul quale tra l'altro è possibile inserire il proprio indirizzo per ricevere a tempo di record tutti i futuri aggiornamenti. La curiosità è tanta, anche perché *Arkham Asylum* è stato una vera e propria sorpresa, nonché una grande prova da parte dei Rocksteady Studios, che grazie al vecchio Batman si sono fatti conoscere dal grande pubblico. Auguriamo loro buona fortuna, e speriamo che riescano a sfornare un altro gioco così ben fatto.

GIOCHI COMPUTER



Arkham si è trasferito? Stando al trailer, il nostro eroe si troverà ancora una volta a combattere in un'ambientazione tetra e inquietante.

Gioco di ruolo/Sparatutto

MASS EFFECT 3

BioWare già al lavoro sul terzo capitolo della trilogia di Shepard.

■ *Mass Effect 2* è ancora fresco di stampa, ma il project manager Casey Hudson di BioWare, durante un'intervista al CES (la manifestazione dedicata all'elettronica di consumo tenutasi a Las Vegas), ha confermato che il team è già alacremente al lavoro sul terzo episodio.



■ La Cerberus si presta perfettamente all'idea di contenuti scaricabili con nuove missioni.

Il buon Casey, e questa è forse la notizia più importante, ha però sottolineato che prima di giocare *Mass Effect 3* avremo modo di scaricare tanti contenuti aggiuntivi a pagamento per *Mass Effect 2*. Si tratterebbe, in teoria, di espansioni e campagne extra, analoghe a quelle che abbiamo visto in *Oblivion* e nello stesso *Mass Effect 1*. Ci auguriamo, naturalmente, che BioWare non lucri troppo sui suoi successi, e metta in commercio dei contenuti degni di tal nome.

Data di uscita: da definire
Internet: http://masseffect.bioware.com

MMOG

LEGO UNIVERSE

Un universo di mattoncini, per i giocatori online di domani.

■ In occasione del CES, *LEGO Universe* si è mostrato con un interessante trailer, che dà una buona idea della qualità del progetto il cui scopo è di ripropone i celebri mattoncini in un gioco di massa online.



■ Il trailer mostrato al CES era interamente precalcolato: siamo curiosi di vedere qualcosa in tempo reale.

Il video mostra varie ambientazioni diverse, aderenti alle tante collane di prodotti LEGO (dagli astronauti ai pirati, passando anche per il Medioevo e il fantasy). Pur se le meccaniche vere e proprie non sono ancora chiare, sappiamo già che tutto orbiterà intorno alla possibilità di assemblare i mattoncini in modi diversi, in maniera simile a quella dei vari *LEGO Star Wars*, ma con più livelli di complessità. *LEGO Universe*, infatti, si propone come un gioco di massa online per famiglie, con un ambiente sicuro e un sistema adatto a tutti i giocatori dagli otto anni in su. Il progetto è molto interessante, e potrebbe inaugurare una nuova corrente nel gioco online.

Data di uscita: 2010
Internet: http://universe.lego.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancione) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Aliens Vs Predator	Sega	2010	● (arancione)
Assassin's Creed 2	Ubisoft	18 Marzo	● (verde)
Battlefield: Bad Company 2	EA	Marzo	● (arancione)
Bioshock 2	2K Games	9 Febbraio	● (arancione)
Brink	Bethesda	2010	● (arancione)
Commad & Conquer 4	EA	Marzo	● (verde)
Culpa Innata 2	Momentum	Inverno	● (verde)
Dawn of War II: Chaos Rising	THQ	2010	● (arancione)
Dead Space 2	EA	2010	● (arancione)
DC Universe Online	SOE	Inverno	● (verde)
Deus Ex 3	Eidos	2010	● (rosso)
Diablo III	Activision Blizzard	2011	● (arancione)
Elemental: War of Magic	Stardock	2010	● (verde)
Final Fantasy XIV	Square Enix	2010	● (arancione)
Fallout: New Vegas	Bethesda	2010	● (rosso)
Ghost Recon 4	Ubisoft	2010	● (arancione)
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2010	● (rosso)
Homefront	THQ	2010	● (arancione)
Just Cause 2	Eidos	Primavera	● (verde)
Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	2010	● (arancione)
King Arthur	FX Interactive	Primavera	● (verde)
Mafia II	2K Games	Inizio 2010	● (verde)
Max Payne 3	Take Two	Inverno	● (arancione)
Medal of Honor	EA	Fine 2010	● (arancione)
Metro 2033	THQ	Primavera	● (verde)
Napoleon: Total War	Sega	Febbraio	● (verde)
Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate	Ubisoft	Maggio 2010	● (verde)
Rage	EA	Estate	● (arancione)
SBKX	Black Bean	Primavera	● (verde)
Silent Heroes	Paradox	2009	● (rosso)
Silent Hunter 5	Ubisoft	2010	● (verde)
Singularity	Activision Blizzard	Marzo	● (verde)
Spec Ops: The Line	2K Games	Fine 2010	● (arancione)
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	25 febbraio	● (verde)
StarCraft II	Activision Blizzard	Metà 2010	● (arancione)
Star Trek Online	Namco Bandai	Inizio 2010	● (verde)
Star Wars The Old Republic	EA	2010	● (verde)
Super Street Fighter IV	Capcom	Primavera	● (arancione)
Supreme Commander 2	Square Enyx	Primavera	● (arancione)
The Agency	Sony Online	2010	● (arancione)
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	Ubisoft	Primavera	● (arancione)
The Stronghold Collection	2K Games	2010	● (verde)
U-Wars	Biart Studio	Fine 2010	● (verde)
World of Warcraft: Cataclysm	Activision Blizzard	2010	● (arancione)

Strategia in tempo reale

ANNO 1404 VENICE

Un felice Anno nuovo insieme a Ubisoft, in quel di Venezia.


La nuova modalità multiplayer inaugurerà una nuova dimensione della strategia di *Anno 1404*.

Ubisoft ha annunciato una nuova espansione per *Anno 1404*, interamente dedicata alla magica Venezia.

Il potere della Serenissima, legato al suo progresso tecnologico e al suo forte sistema economico, permetterà di conquistare città senza ricorrere alle armi, e la presenza di nuovi alleati aiuterà a far prosperare le proprie città. Le nuove funzioni dedicate al single player non saranno l'unica chicca di *Venice*, che proporrà anche una nuova modalità multiplayer, che stando a Ubisoft si rivelerà accessibile tanto ai veterani della serie quanto alle nuove reclute. Considerando la qualità della serie, siamo sicuri che i fan di *Anno* non rimarranno delusi, e che troveranno pane per i propri denti.

Data di uscita: febbraio 2010
Internet: http://anno.uk.ubi.com/pc/history1404venice.php



Varie

GAMES ON DEMAND

Un nuovo servizio di download per Games for Windows LIVE, con un gioco in regalo.

Microsoft ha fatto un importante passo nel mondo del digital delivery, inaugurando il servizio Games for Windows Games on Demand.

Dopo aver scaricato il client all'indirizzo riportato in fondo a questa notizia, sarà possibile scaricare a pagamento giochi completi, in maniera analoga a quanto succede su Steam. Appoggiandosi alla piattaforma LIVE, naturalmente, i giochi saranno dotati di Achievement, i cui punti rimarranno legati al vostro Gamertag (che dovrete creare o inserire dopo il download del client). La buona notizia è che, per invogliare a provare il servizio, Microsoft ha deciso di regalare il gioco completo *Tinker* a tutti i nuovi utenti. Un giochino simpatico, gratis, e con duecento punti di Gamerscore livello dopo livello!


Ecco *Tinker*, il gradevole gioco scaricabile gratuitamente dopo avere ottenuto il client di Games on Demand.

Data di uscita: disponibile
Internet: www.microsoft.com/games/en-us/live/Pages/livejoin.aspx

Simulazione navale

SILENT HUNTER 5: BATTLE OF THE ATLANTIC

I Branchi di Lupi di Ubisoft tornano a combattere.

Gli appassionati di simulazioni belliche e di Seconda Guerra Mondiale avranno presto modo di scoprire tutte le emozioni (e le paura) del comandante di un U-boot, i sommergibili che portarono avanti la guerra per mare della Kriegsmarine, sotto la guida dell'ammiraglio Dönitz.

Silent Hunter 5, oltre a migliorare in tutti i campi relativi al realismo delle manovre e delle battaglie, metterà l'accento sul rapporto con l'equipaggio, permettendo anche al comandante di aggirarsi per la sua nave con una visuale in soggettiva, stile FPS. Il gioco promette molto bene, pur essendo chiaramente un prodotto di nicchia, e ci auguriamo che la sua uscita non venga rovinata dai bug che caratterizzarono i precedenti capitoli. Immersione!


La vita su un U-boot non era certo rose e fiori: con *Silent Hunter 5* lo scopriremo in prima persona.

Data di uscita: 2010
Internet: http://silent-hunter.uk.ubi.com/silent-hunter-5

Azione

MAFIA 2

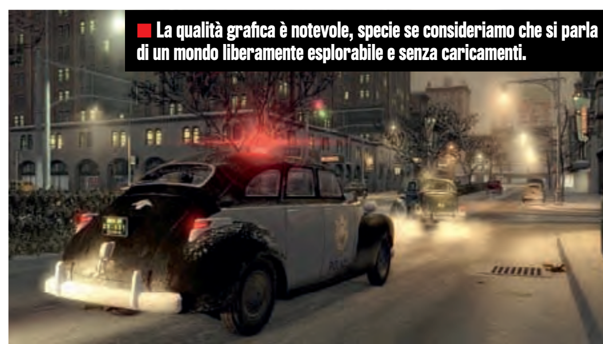
Nuove immagini innevate per l'atteso titolo di 2K.



Guidare vecchie automobili sulla neve non sarà certo una passeggiata.

Dopo un breve periodo di silenzio, *Mafia 2* torna a mostrarsi con delle eccellenti immagini, che con tutta probabilità non faranno altro che rendere meno sopportabile l'attesa per questo promettente seguito.

I nuovi scatti ci mostrano la città coperta di neve, con un'atmosfera gelida e resa squisitamente autentica dalla grande attenzione posta nel design delle vetture, dei palazzi e dei negozi. Ricordiamo, infatti, che la trama si svolgerà nel corso di qualche anno, mostrandoci l'evoluzione della città e facendocela vivere in diverse stagioni. Lasciamo spazio alle immagini, e attendiamo fiduciosi l'arrivo del titolo che non potremo rifiutare.



La qualità grafica è notevole, specie se consideriamo che si parla di un mondo liberamente esplorabile e senza caricamenti.

Data di uscita: 2010
Internet: www.mafia2game.com

Strategico/Gestionale

HEARTS OF IRON III IN ITALIANO

Tra i bombardamenti di artiglieria e il rombo dei carri armati, non è sempre facile impartire ordini ai propri uomini nell'interessante strategico/gestionale di Paradox *Hearts of Iron III*, specie per chi non è troppo avvezzo alla lingua di Albione.

Per fortuna, i volenterosi ragazzi dell'Italian Translation Team (Samuel Civitarese, Fabio Bernardelli, Francesco Riotto, Alessandro De Angelis) hanno deciso di correre in aiuto dei comandanti da tastiera in difficoltà, approntando una progressiva opera di traduzione in lingua italiana che riguarderà tutte le successive versioni del gioco. Pur se non privo di qualche incertezza, il lavoro dell'ITT merita certamente un'occhiata ed è in continuo aggiornamento: chi volesse testarlo in prima persona non deve far altro che puntare il browser su **www.netwargamingitalia.net/forum** e scaricare l'apposito file, di semplice installazione, dalla sezione dedicata ai Mod di *Hearts of Iron III*.

PILLOLE

INFINITY WARD AL LAVORO SU QUALCOSA DI NUOVO?

Dopo il successo di *Call of Duty: Modern Warfare 2*, alcune indiscrezioni vorrebbero che Infinity Ward si appresti ad abbandonare la serie di *Call of Duty*, per mettersi al lavoro su un nuovo progetto originale. In ogni caso, ci toccherà pazientare, anche perché la vita sugli scaffali di *MW 2* è appena iniziata.

TORNA IRRATIONAL GAMES

Gli studi di 2K Boston, responsabili di capolavori come *Bioshock*, tornano con effetto immediato a chiamarsi con il loro vecchio nome, Irrational Games. La decisione di 2K, con tutta probabilità, è quella di sottolineare la gloriosa storia di questo geniale team di sviluppo.

ALAN WAKE A EPISODI

Direttamente dal CES, Robbie Bach di Microsoft ha parlato di *Alan Wake*, affermando che, dopo il lancio ufficiale del gioco (ancora senza una data ufficiale), vedremo molti contenuti scaricabili, che saranno un po' come episodi autoconclusivi di un telefilm americano.

SUSSURRI DALLA RETE

GHOST RECON FUTURE SOLDIER?

Recentemente, Ubisoft ha registrato un nuovo marchio, *Ghost Recon Future Soldier*, ma si è ben guardata dal fare annunci ufficiali. Che il nuovo *Ghost Recon* sia più vicino di quanto si pensi? Certo è che qualcosa bolle in pentola.

F.E.A.R. 3?

Sbirciando sul curriculum di Joel Cullar, game designer legato a Monolith, alcuni curiosi hanno scoperto che il suo prossimo progetto è un certo *Project Hades*. Il nome fa pensare istantaneamente a *F.E.A.R.* e, in tutta onestà, non ci stupiremmo se un nuovo capitolo della serie fosse già in sviluppo.

quando il gioco si fa duro



SOLO 68,00 €

ricevi **13 numeri più 13 GIOCHI COMPLETI e 13 DVD DEMO** se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere **4 NUMERI GRATIS** all'anno!

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

Se sei già abbonato e rinnovi con carta di credito via Web

Se rinnovi l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** con **carta di credito** il **risparmio** è **maggiore** rispetto a un altro tipo di rinnovo: **13 numeri** a soli

€ 68,00

Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33.79%
Risparmi più di 4 numeri + altri 9 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,23

Prezzo a copia Euro 5,23

Se sei già abbonato e rinnovi

Se **rinnovi** l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer risparmi di più** rispetto a un nuovo abbonato

€ 72,00

Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29.89%
Risparmi più di 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,54

Prezzo a copia Euro 5,54

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer! 13 numeri** a soli

€ 77,00

Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25.02%.
Risparmi più di 3 numeri
Prezzo a copia Euro 5,92

Prezzo a copia Euro 5,92

*Offerta valida fino al 27 febbraio 2010

i duri iniziano ad abbonarsi

Sei pronto? Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano 13 imperdibili **GIOCHI COMPLETI** e 13 **DVD** con un numero incredibile di **DEMO.**
Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.
Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

I vantaggi

- **Abbonandoti oggi stesso a Giochi Per Il Mio Computer, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!**
- **Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!**
- **Sconto del 33.79% praticamente PIÙ DI 4 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!**

I rischi

- **Nessuno! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!**

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT/ABBONAMENTI

Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB

AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

- ✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✔ puoi **interrompere la spedizione** durante le vacanze
- ✔ puoi **controllare** quando te lo abbiamo spedito
- ✔ puoi **verificare se ti sta per scadere** l'abbonamento
- ✔ puoi **rinnovarlo da solo** risparmiando tempo, denaro e fastidi

Per ogni informazione ulteriore rivolgersi a abbonamenti.gmc@sprea.it o al fax n° 02/700537672

Sono accettate tutte le carte del circuito VISA, AMERICAN EXPRESS e DINERS.










I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita



GMC 148 – Novembre 2008
Strade da sogno, fuoriserie e sfide multiplayer, in un gioco di guida a tutto gas.
TEST DRIVE UNLIMITED



GMC 149 – Dicembre 2008
Un capolavoro tra i GdR per PC. Vivete fantastiche imprese nei Reami Dimenticati.
NEVERWINTER NIGHTS 2



GMC 150 – Natale 2008
Il miglior RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Un capolavoro da non perdere!
COMPANY OF HEROES



GMC 151 – Gennaio 2009
Il genere delle avventure grafiche non ha mai visto protagonisti più fuori di testa!
SAM & MAX SEASON ONE



GMC 152 – Febbraio 2009
La simulazione di guida ambientata nel Campionato Mondiale Gran Turismo.
RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME



GMC 153 – Marzo 2009
L'inimitabile simulatore di divinità vi attende con sfide appassionanti!
BLACK & WHITE 2



GMC 154 – Aprile 2009
Avventura e horror vi terranno incollati al monitor!
PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD



GMC 155– Maggio 2009
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
NEED FOR SPEED CARBON



GMC 156 – Giugno 2009
Lara Croft in un'avventura indimenticabile!
LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY



GMC 157 – Luglio 2009
Un intero sistema solare da conquistare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM



GMC 158 – Agosto 2009
Un'epopea sconfinata, tra battaglie e commerci nello spazio!
X3 REUNION 2.0



GMC 159 – Settembre 2009
La migliore unione di GdR fantasy e strategia in tempo reale!
SPELLFORCE 2 + DRAGON STORM

vai sul sito www.spreastore.it



GMC 160 – Ottobre 2009
Uno dei più emozionanti FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale!
MEDAL OF HONOR AIRBORNE



GMC 161 – Novembre 2009
Uno degli spararatutto tattici più riusciti di sempre!
RAINBOW SIX VEGAS 2



GMC 162 – Dicembre 2009
Decidi i destini dell'universo al comando di immense flotte spaziali!
SINS OF A SOLAR EMPIRE



GMC 163 – Natale 2009
Sconfiggi il Male che si annida in Central Park!
ALONE IN THE DARK



GMC 164 – Gennaio 2010
Riporta la pace in un mondo fantasy sull'orlo della distruzione!
KING'S BOUNTY THE LEGEND

Gli speciali di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC Trucchi 1/2008

GMC Strategici/Gestionali Ottobre 2008
ROLLERCOASTER TYCOON 2 + ROLLERCOASTER TYCOON 3

GMC Seconda Guerra Mondiale Novembre 2008
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

GMC Hardware – Dicembre 2008

GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009
FALLOUT TRILOGY

GMC Trucchi 2/2009

Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere

	GMC 151 – Gennaio 2009 – Sam & Max Season One	€ 7,90
	GMC 152 – Febbraio 2009 – Race 07 – Official WTCC Game	€ 7,90
	GMC 153 – Marzo 2009 – Black & White 2	€ 7,90
	GMC 154 – Aprile 2009 – Penumbra Black Plague Gold	€ 7,90
	GMC 155 – Maggio 2009 – Need for Speed Carbon	€ 7,90
	GMC 156 – Giugno 2009 – Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	€ 7,90
	GMC 157 – Luglio 2009 – Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	€ 7,90
	GMC 158 – Agosto 2009 – X3 Reunion 2.0	€ 7,90
	GMC 159 – Settembre 2009 – SpellForce 2 + Dragon Storm	€ 7,90
	GMC 160 – Ottobre 2009 – Medal of Honor Airborne	€ 7,90
	GMC 161 – Novembre 2009 – Rainbow Six Vegas 2	€ 7,90
	GMC 162 – Dicembre 2009 – Sins of a Solar Empire	€ 7,90
	GMC 163 – Natale 2009 – Alone in the Dark	€ 7,90
	GMC 164 – Gennaio 2010 – King's Bounty The Legend	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 1/2008	€ 4,50
	Speciale GMC Strategici/Gestionali – Ottobre 2008 – Rollercoaster Tycoon 2 + Rollercoaster Tycoon 3	€ 7,90
	Speciale GMC Seconda Guerra Mondiale – Novembre 2008 – Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 7,90
	Speciale GMC Hardware – Dicembre 2008	€ 5,90
	Speciale GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009 – Fallout Trilogy	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 2/2009	€ 4,50
	← Totale quantità · Totale ordine	

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00

TOTALE COMPLESSIVO	€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it**. Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data________________ Firma del titolare________________________



Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51, è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex d.lgs. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne Incaricate. Ai sensi degli artt. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei dati, ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi quale presa visione, nel colophon della rivista, dell'Informativa completa ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.

ISTANTANEA SU: *SBKX*

- **Casa:** Black Bean
- **Sviluppatore:** Milestone
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB
- **Internet:** www.sbkthegame.com/x
- **Nei Negozi:** Secondo trimestre 2010
- **Perché aspettarlo:** È l'evoluzione degli episodi precedenti, di cui prende gli aspetti buoni e, anche interpretando i desideri degli appassionati, li elabora in concetti al passo con i tempi. Ottima la decisione di separare la modalità arcade da quella simulativa e brillante la grafica.



Nella modalità arcade, la linea ideale è solo un'opinione: potrete sentirvi liberi di giocare con le traiettorie.



Apprezzate due elementi in particolare: gli effetti d'illuminazione del casco e il realismo dei graffi sulla carena.



DA GRANDE VOGLIO FARE...

In *SBKX* è presente una vera e propria modalità carriera, che richiede al giocatore di creare da zero un pilota personalizzato e di gestirne i primi passi nel mondo delle corse. Si partirà con gli ingaggi iniziali nelle scuderie e nelle categorie minori (Superstock e Supersport), salvo lottare poi per la vittoria nella classe regina, la Superbike. Fantastico, nella sua onestà, il concetto che chi lavora male e non ottiene i risultati pattuiti con il datore di lavoro viene licenziato dalla scuderia ed è costretto a cercarsi nuovi ingaggi.





SBKX

Prima prova ufficiale del nuovo *SBK* di Milestone. Un gioco fatto in Italia, come le moto più belle!

CARRIERE DIFFERENZIATE

Come la modalità simulativa, anche quella arcade ha una sua carriera, solo che in questa tutto accade più rapidamente e non esistono fasi che i giocatori meno esigenti in termini di realismo potrebbero trovare noiose. Nella carriera arcade si può salire e scendere di categoria (tra Superstock, Supersport e Superbike) molto rapidamente in base ai risultati ottenuti.

NEL mondo dei videogiochi il passato conta, ma sarebbe ora che smettesse di farlo. Dieci anni or sono, Milestone impose i canoni delle simulazioni motociclistiche con il suo primo *Superbike*, poi in tempi più recenti è tornata a dire la sua con tre capitoli evolutivi, da *SBK07* (uscito solo per console) a *09*.

Questa è storia, e secondo noi poco conta che tutto sommato sia una storia di successi, perché quello che andremo a giocare in primavera non sarà un vecchio gioco, ma il nuovo *SBKX*, e lo vorremo veramente nuovo. Non perché quelli che lo hanno preceduto non fossero all'altezza della Superbike, ma semplicemente perché l'evoluzione ha più valore della storia.

Una X, quindi, a definire l'*SBK* del 2010 in numero romano, ma non solo. X è anche il nome che gli sviluppatori di Milestone hanno dato al motore di gioco, sicuramente costruito sulla base dei suoi predecessori (perché nel mondo dei videogiochi è giusto non buttare via nulla), ma indubbiamente potenziato e migliorato sia in termini di resa grafica, sia per quanto concerne il modello di guida. Il lavoro compiuto da Milestone va apprezzato, anche perché è tutto italiano. Dimostra le capacità delle nostre menti creative e testimonia la volontà della casa di sviluppo di puntare sulla qualità dei prodotti a discapito della quantità. Tanto – diciamocelo chiaramente – gli scaffali sono pieni di "roba" ed è bene che qualcuno si concentri esclusivamente a produrre videogiochi che valgano il prezzo del biglietto.

Videogiochi come *SBKX*, per l'appunto, che anche nella versione davvero embrionale che abbiamo avuto modo di provare di recente ha messo in evidenza tante luci e zero ombre. Diciamolo chiaramente, questo gioco è bello da guardare! Bello come una fotografia scattata da un professionista armato di reflex. Infatti, "fotorealismo" è la parola d'ordine dei grafici, che hanno elaborato un sistema d'illuminazione dinamica capace di mettere in ombra quanto fatto in passato.

Le immagini di *SBK09*, usate in maniera "subdola" come termini di paragone per quelle di *SBKX* durante la presentazione, hanno mostrato il gioco vecchio e messo in risalto la vivacità cristallina del nuovo. A piloti e moto appiattiti dal tempo corrispondono oggi centauri robusti di poligoni, protetti da tute "organiche", in sella a mezzi meccanici luccicanti. Di solito non è tutto oro quello che luccica, ma l'impressione è che *SBKX* potrebbe essere l'eccezione che conferma la regola. Anche perché l'impegno degli sviluppatori pare sincero, nei termini in cui non si ferma con furbizia agli aspetti più evidenti del gioco – quelli che tutti notano di primo acchito – ma va a cesellare i dettagli meno significativi (nel contesto di un gioco di moto). Ecco, così, il magnifico cielo del

Il ricorso alquanto disinvolto all'effetto di motion-blur rende dinamica anche la visuale di gioco esterna.



IL MIRACOLO DELLA NATURA

SBKX sembra proprio un signor gioco, capace persino di emozionare con soluzioni tecniche avveniristiche. Un concetto che ci è rimasto impresso, per esempio, è quello dei circuiti in evoluzione climatica e temporale. Capiterà di partire con pista bagnata, dunque con la messa a punto idonea, e di trovarsi gradualmente a correre su un asfalto sempre più asciutto, e succederà persino che le traiettorie ideali si gommeranno durante il weekend, offrendo via via un grip migliore a partire dalle prove libere fino alle due manche di gara.



Il punto d'incontro delle diverse opzioni della modalità carriera è un ufficio con tanto di bella assistente.

ROTTURE DI SCATOLE

Chiaramente, le scatole in questione sono quelle del cambio... In *SBKX* il sistema di danni è eccellente: suddivisa in settori, la motocicletta mostra segni evidenti sulle carene dopo un brutto volo, e così accade pure per la tuta del pilota. I graffi, magari, ledono al morale, ma sono i componenti meccanici che fanno la differenza tra la vittoria e la sconfitta, quindi bisogna sempre restare lucidi e cercare di preservare la salute del mezzo.

2010, quattro volte superiore a quello dell'anno prima in termini di definizione e infinitamente superiore in termini poetici ai cieli di tanti altri giochi. E poi gli alberi e il pubblico, che hanno finalmente guadagnato la terza dimensione e un'immagine nel complesso più realistica.

Ben venga la bella grafica, ma vogliamo mettere in chiaro che poco ci interessa del regno animale e di quello vegetale, perché *SBKX* vive in un regno meccanico dove le cose devono andare velocemente e anche essere divertenti. Qui un problema evolutivo, finora, c'è stato con la serie *SBK*: c'è stata confusione di intenti, nel senso che non sono esistiti, negli ultimi anni, un modo di giocare adatto ai neofiti e uno pazzesco per professionisti. Il primo era una sottrazione di difficoltà del secondo e nessuno dei due era un modo chiaramente definito. Viva il 2010, quindi, quando in *SBKX* potremo apprezzare due modalità

"POTREMO APPREZZARE DUE MODALITÀ SEPARATE: UNA ARCADE E UNA SIMULATIVA"

separate: una arcade programmata dall'asfalto per essere tale e una simulativa concepita per impegnare a dismisura, seppure in maniera scalabile in fatto di parametri ciclistici e fisici.

In tutta sincerità, della modalità arcade parliamo solo perché c'è ed è giusto farlo: ha una riga che percorre l'asfalto e cambia colore per avvisare il giocatore che è il caso di frenare prima di curvare. Vorrebbe essere la riga che stabilisce la traiettoria corretta, ma nell'arcade questa conta poco, perché l'improvvisazione paga e la gara vive effettivamente della bagarre con i piloti avversari.

Il vero *SBK* è la simulazione, non perché così è stato nel passato (che non conta), ma perché qui si vive la vera sfida, che ancora prima che con gli avversari è con il proprio mezzo meccanico. Azzeccare dopo tanti tentativi il punto di staccata, percorrere la traiettoria ideale in curva, uscire in rettilineo con il rapporto e il numero di giri giusti è la vera vittoria nella simulazione. Da questo punto di vista, *SBK* è zen: bisogna avere la totale padronanza del mezzo e di ogni gesto atto a condurlo, per potersi poi muovere con naturalezza in pista. Pochi riescono a farlo, perché ci vogliono molta costanza negli allenamenti e tanta disciplina. Frenare sull'asciutto mentre si entra in piega e l'anteriore si apre spostando la moto fuori dalla traiettoria ideale, dove la pista è ancora un po' bagnata e il grip dello pneumatico è birichino, questo è il gusto di *SBKX*. Il resto è videogioco!



ISTANTANEA SU: *GHOST PIRATES OF VOOJU ISLAND*

- **Casa:** Adventure Productions
- **Sviluppatore:** Autumn Moon Entertainment
- **Genere:** Avventura grafica
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD-ROM
- **Internet:** www.ghostpiratesofvoojuisland.com
- **Data di uscita:** Inizio 2010
- **Perché aspettarlo:** Si tratta della nuova avventura grafica di un team di sviluppo che ha lavorato per anni presso LucasArts, dei veri esperti nel campo dei giochi punta e clicca.

Cliccando sull'oggetto con cui interagire appare un'icona a forma di teschio. Selezionando la benda lo si esaminerà, selezionando la mano si potrà interagire.

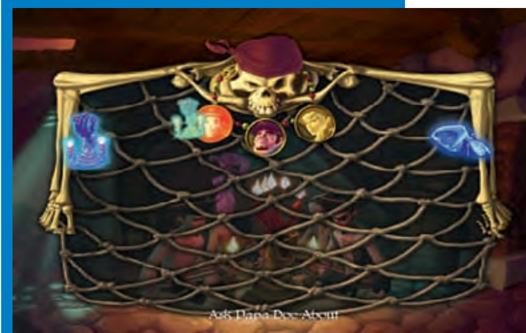


A quanto pare, i pirati non riescono proprio a fare a meno dei riti voodoo...



INVENTARIO DA FANTASMI

Il gioco si apre con i tre personaggi trasformati in fantasmi per colpa di una maledizione lanciata dall'ex-moglie di uno di loro. Lo stregone Papa Doc, il cuoco di bordo Blue Belly e la piratessa Jane Starling potranno così sfruttare poteri soprannaturali per interagire fra loro: nella schermata dell'inventario appaiono tutti e tre i loro volti, in modo che il giocatore riesca a decidere a piacimento quale personaggio utilizzare e, all'occorrenza, mostrare agli altri gli oggetti raccolti o esaminati.



GHOST PIRATES OF VOOJU ISLAND

Pirati, fantasmi, avventure grafiche. Un mix super collaudato!

UNA VECCHIA IDEA

La trovata di utilizzare ben tre protagonisti è, ancora una volta, legata a doppio filo con il destino di LucasArts e della serie *Monkey Island*. L'idea, infatti, è nata proprio da alcune discussioni all'interno del team di sviluppo a proposito della possibilità di giocare e vivere le avventure di Guybrush attraverso gli occhi di tre personaggi diversi.

ECCO un piccolo quiz. Indovinate il titolo di un gioco con tre indizi: avventura grafica, LucasArts e pirati.

Se, per caso, vi è venuto in mente *Monkey Island* ci siete andati vicino, ma non avete azzeccato, perché stiamo parlando di *Ghost Pirates of Vooju Island*, il nuovo gioco punta e clicca di Autumn Moon Entertainment. Il collegamento con LucasArts è presto spiegato: il fondatore di Autumn Moon Entertainment è Bill Tiller che, oltre a essere l'autore di *A Vampyre Story* (un'altra avventura grafica, recensita sul numero ottobre 2009 di GMC) ha fatto parte per ben nove anni del team di LucasArts che ha realizzato titoli ben noti come *The Dig* e *The Curse of Monkey Island*. In realtà, gran parte degli attuali colleghi del buon Bill hanno militato fra le file di una delle software house più ferrate nel campo delle avventure grafiche. Pertanto, non stupisce né la loro abilità nello sfornare soluzioni originali, né la capacità di sfruttare in maniera convincente idee già ampiamente collaudate.
Si prenda a esempio il gioco in questione: *Ghost Pirates of Vooju Island* è, come già scritto, un'avventura dal taglio ironico a base di pirati, con tanto di riti voodoo e fantasmi. Insomma, non stupisce che, a prima vista, possa evocare un *Monkey Island* a caso. Eppure, bastano pochi minuti per capire che ci si trova di fronte a un titolo del tutto diverso, basato solo apparentemente su una struttura di gioco tradizionale.

> "IL GIOCATORE PUÒ SCEGLIERE IN QUALSIASI MOMENTO QUALE PERSONAGGIO CONTROLLARE"

Innanzitutto, i protagonisti di questa avventura sono addirittura tre e iniziano le loro peripezie nei panni di fantasmi. Come tali, quindi, non devono sottostare alle normali regole del mondo degli umani, con i pro e i contro che ne conseguono. Per esempio, non possono interagire con gli oggetti e con i personaggi viventi come vorrebbero; in compenso, riescono a comunicare fra loro e a vedere ciascuno con gli occhi degli altri due. I tre protagonisti, inoltre, agiscono in parti diverse dello scenario e il giocatore può scegliere in qualsiasi momento quale personaggio controllare per risolvere i vari enigmi proposti. Quindi, poiché le azioni, le opinioni e le conoscenze dei tre sono strettamente correlate, la possibilità di passare a piacimento da un personaggio all'altro aggiungerà ulteriore spessore all'esperienza di gioco.

Il sistema di controllo sarà il più classico dei punta e clicca, con un'interfaccia dedicata alle azioni che prevede l'apparizione di un'icona a forma di teschio le cui varie parti corrispondono a una diversa interazione con l'oggetto. L'inventario, infine, può essere richiamato premendo il tasto destro del mouse e consente di interagire in maniera originale rispetto alle classiche avventure grafiche.

Tante idee e nient'affatto confuse, per questa nuova fatica del team di Autumn Moon Entertainment, che è già disponibile per il territorio tedesco, ma raggiungerà a breve anche gli scaffali dei negozi nostrani.

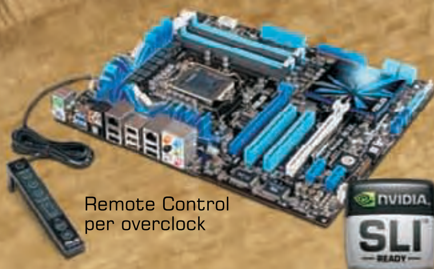
GIOCHI COMPUTER

essedi shop
quando pensi informatica
www.essedi.it

SELECTA FUN HYBRID
NUOVA GENERAZIONE
MASSIME PRESTAZIONI







S/MADRE ASUS P7P55D-E PREMIUM

Xtreme Design - Serie Hybrid, la prima al mondo con supporto SATA 6Gb/s e USB 3.0

- Chipset Intel® P55 Express
- Supporto Quad-GPU SLI
- Overclock facile e in tempo reale



S/VIDEO ASUS NVIDIA® GEFORCE® GTX 295

Nuova generazione Dual GPU e memoria 1792MB per massime prestazioni DX10!

- Dual GPU a 55nm
- Memoria 1792MB DDR3
- Supporto nativo uscita HDMI

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

Pc Selecta

FUN HYBRID powered by ASUS

- Case Sniper Pure Black M.Tower
- Alimentatore Silent Pro 700W
- S/M ASUS P7P55D-E Premium P55 4DDR3 2x**USB 3.0**, **SATA 3.0Gb/s** e **6Gb/s**, 2xPci-e
- Processore Intel® Core™ i7 870 (Lga1156)
- Memoria **4GB** (2X2GB) DDR3 1333MHz
- Hard Disk **1Terabyte** SATA3
- S/V ASUS NVIDIA® GeForce GTX295 **1792MB** DualDVI HDMI HDCP PCI-e
- Masterizzatore DVD±RW SATA Black
- S.O. Microsoft® Windows® 7 Pro 64bit

€ 1.899

Windows 7 Professional

Offerte Iva inclusa, valide fino ad esaurimento scorte. I marchi appartengono ai legittimi proprietari.
Le foto dei prodotti sono indicative.





Trovi i PC Selecta
nei negozi Essedi in tutta Italia.

Diventa nostro partner commerciale

Numero Verde Essedi Shop
800-99.00.55

ISTANTANEA SU: *KING ARTHUR THE ROLE-PLAYING WARGAME*

- **Casa:** FX Interactive
- **Sviluppatore:** Neocore Games
- **Genere:** Strategia a turni
- **Requisiti di sistema:** CPU 3,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda grafica NVIDIA 6600 o equivalente, 8 GB HD
- **Internet:** www.kingarthurthewargame.com
- **Nei Negozi:** Marzo
- **Perché aspettarlo:** Il connubio fra Re Artù e le meccaniche stile *Total War* promette faville per tutti gli strateghi e gli appassionati di folclore medievale.



Il tutorial è integrato nella campagna, e svolge onestamente il proprio lavoro.





La Dama del Lago è una delle figure più affascinanti del ciclo arturiano.

TAVOLA ROTONDA FAI-DA-TE

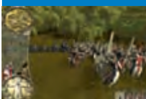
Il processo di reclutamento di nuovi cavalieri scandisce il corso della campagna in *King Arthur*. Potrà trattarsi di banditi più o meno redenti, eremiti guerrieri, incantatori o, ancora, di figure leggendarie quali Galahad, Tristano e Lancillotto. Ciascuno di essi avrà, oltre che caratteristiche e abilità specifiche, anche un'inclinazione religiosa in favore della fede pagana oppure del cristianesimo, e una posizione morale tra i due estremi della giustizia e della tirannia. Sarà inoltre possibile concedere in premio feudi ai nostri fedeli cavalieri, o addirittura favorirne il matrimonio con leggiadre fanciulle.



KING ARTHUR THE ROLE-PLAYING WARGAME

Sellate i cavalli e lucidate le spade, Neocore ci guida alla conquista del Santo Graal.

PER INGANNARE L'ATTESA



CRUSADERS: THY KINGDOM COME

GMC Giu 08, 7

Nella precedente fatica di Neocore si ravvisano, in modo più confuso e meno riuscito, molte delle idee che caratterizzano *King Arthur*: anche qui, battaglie in tempo reale e grande importanza attribuita agli eroi.

ARTÙ ed Excalibur, il misterioso Merlino, l'innocente Parsifal cantato anche da Wagner, l'amore tra Lancillotto e Ginevra: il ciclo bretone è, all'interno della letteratura epico-cavalleresca, una delle storie più longeve e affascinanti, emblema, nell'immaginario collettivo, di un Medioevo fantastico e romantico.

Dopo Chrétien de Troyes, Sir Thomas Malory e Mark Twain, anche gli sviluppatori di Neocore si cimentano con le leggende arturiane, e lo fanno ricorrendo all'interattività del videogioco piuttosto che alla scrittura. Il paragone, pur se iperbolico, non è certo fuori luogo, dal momento che *King Arthur – The Role-playing Wargame* fa dell'impianto narrativo e della fedeltà allo spirito della Tavola Rotonda la propria anima, vero punto di forza di una struttura che, altresì, ricorda per più di un aspetto la collaudata serie *Total War*. Reduce dall'esperienza di *Crusaders – Thy Kingdom Come*, il team di Neocore sembra aver affinato i propri talenti, al punto che questo *King Arthur*, provato per voi da GMC in anteprima, ci ha sorpresi con una formula piacevole e fresca, che da tempo non si vedeva sui nostri schermi. La chiave, in questo caso, è tutta nel sottotitolo: *King Arthur* è, in sostanza, uno strategico sospeso tra battaglie in tempo e reale e gestione imperiale a turni, non troppo dissimile da *Medieval II* di Creative Assembly, ferme restando diverse importanti differenze.

A renderlo originale è, appunto, una coloritura da gioco di ruolo che non si limita all'implementazione di statistiche e alla presenza di eroi – scelta che, di per sé, non sarebbe nulla di innovativo – ma si traduce in un ricco campionario di "quest". Si tratta di missioni tratte dal folklore arturiano, presentate all'interno di una struttura testuale deliziosamente rétro, simili concettualmente ai vecchi libri-game: qualcosa di analogo si era già vista nell'ottimo *Space Rangers II*, pur se con risultati, a nostro avviso, qualitativamente meno rilevanti.

Sono le quest a rappresentare l'ossatura di una campagna fortemente narrativa, molto diversa dal tradizionale "stile libero" dei giochi affini, centrati sulla conquista e l'espansione. In *King Arthur*, invece, gli eventi ripercorreranno, pur con diverse inevitabili licenze, la storia della Britannia mitica, dalla ricerca del Graal allo scontro tra Sir Gawain e il Cavaliere Verde, passando per l'amore di Tristano e Isotta. Al giocatore, calato nei panni di Re Artù, il compito di reclutare i migliori cavalieri, in numero di dodici, in modo da costituire la Tavola Rotonda, fondare la fortezza di Camelot e restituire pace e prosperità alle diverse province del regno.

Pur attingendo a piene mani dal ciclo leggendario, Neocore ha scelto, intelligentemente, di non costringere il giocatore a seguirne lo sviluppo in modo pedissequo: una serie di obiettivi mutualmente esclusivi permetterà, difatti,

Viste da vicino, le battaglie sanno essere epiche e viscerali.

RITORNO A CAMELOT

La componente gestionale di *King Arthur* è piuttosto semplificata, e si concentra sulle roccaforti – non ne controlleremo mai più di tre nella stessa campagna, sebbene le province siano molte di più. Si tratta di castelli dal grande significato simbolico, all'interno dei quali edificare strutture che garantiranno bonus di vario genere, da uno sconto sui costi di reclutamento a un'accresciuta produzione di cibo. Accanto a questo, sarà possibile anche sviluppare nuove unità e miglioramenti economici, all'interno del più classico albero delle tecnologie. Un sistema leggero che riduce al minimo la microgestione, lasciando il giocatore libero di concentrarsi sugli altri aspetti della campagna.





Le condizioni atmosferiche possono avere un impatto decisivo sulle battaglie.

ATTENTI ALLE FRECCE

Gli arceri di *King Arthur* possono rivelarsi davvero letali. Sebbene una recente patch abbia introdotto l'opzione di limitarne la potenza, un'unità armata con armi da tiro in posizione favorevole può ancora distruggere letteralmente qualsiasi truppa leggera in avvicinamento. Fortunatamente, incantesimi come "Tempesta di Avalon" contribuiscono a limitarne la precisione.

"GLI EVENTI RIPERCORRERANNO LA STORIA DELLA BRITANNIA MITICA"

di plasmare a piacimento lo sviluppo della storia. Il nostro Artù sarà davvero un sovrano giusto e cortese, oppure le difficoltà della guerra lo trasformeranno in un tiranno senza scrupoli? E resterà fedele ai principi cristiani o, seguendo le orme di Merlino, si rivolgerà agli antichi dèi e ai misteriosi Sidhe, gli esseri fatati che abitano le foreste? Opzioni del genere, molto più che l'occupazione di nuove province, inquadreranno al meglio l'esperienza di gioco. Piuttosto innovativa è anche l'importanza attribuita al corso delle stagioni, una per turno: in inverno, per esempio, le armate saranno costrette ad accamparsi, e il giocatore potrà approfittare della pausa nelle operazioni belliche per incamerare i proventi della tassazione – due le risorse, oro e cibo – per costruire strutture nei castelli in suo possesso e per emanare leggi e decreti. Il sistema gestionale si mantiene comunque snello, le azioni da compiere non sono poi molte e le armate da controllare quasi mai più di tre o quattro.

In definitiva, la campagna di *King Arthur* (l'unica modalità di gioco disponibile, peraltro, al di là delle battaglie personalizzate e del multiplayer) si caratterizza per un riuscito equilibrio tra coerenza della storia e libertà d'azione, tenendo fede tanto all'aspirazione da GdR quanto allo spirito wargame, incarnato dagli scontri in tempo reale che avvengono quando due armate avversarie si incrociano sulla mappa strategica. In quest'ambito è evidente il debito di Neocore nei riguardi di *Total War*: arcieri sulle colline, cariche di cavalleria ai fianchi e rapporti di forza tra fanteria pesante e leggera sono concetti che il giocatore di *Medieval* non faticherà a riconoscere come familiari.

Le battaglie di *King Arthur*, d'altra parte, sono più ristrette quanto a numero di soldati in campo e ci sono parse, per questa e altre ragioni, più intelligenti e raffinate. Il sistema che tiene conto del morale, per esempio, è stato trasferito dalle singole unità all'armata nel suo complesso, e legato, oltre che alle perdite, anche al controllo di alcune zone particolari – monasteri, villaggi, sorgenti sacre – sulla mappa: in sostanza, l'occupazione di tali punti rafforzerà lo spirito della propria armata, erodendo nel contempo quello degli avversari.
Un sistema del genere rende le tattiche



■ Un incantesimo al momento giusto può avere effetti fin troppo devastanti sulle truppe colpite.



■ Gli eventi della campagna sono narrati attraverso immagini e testi davvero evocativi.



ARMARE I CAVALIERI

Come in ogni gioco fantasy che si rispetti, in *King Arthur* sono presenti numerosi artefatti con cui equipaggiare gli eroi, così da potenziarne statistiche e abilità. Originale l'idea di offrire anche oggetti maledetti, i cui effetti negativi possono essere annullati vincendo un determinato numero di battaglie o risolvendo alcune quest.



■ *King Arthur* è infarcito di piacevoli quest testuali, alcune fondamentali per la trama, altre opzionali.

EROI PER OGNI EVENIENZA

Gli eroi di Britannia appartengono a tre classi: i Signori della Guerra sono perfetti per guidare gli eserciti, e ne riducono i costi di mantenimento, i Campioni fanno del duello armato il proprio pane quotidiano, mentre i Saggi fanno ricorso alla magia sul campo di battaglia. Tali differenze si riflettono anche nelle abilità dei singoli personaggi, che si sviluppano in modi diversi livello dopo livello, fino al ventesimo. Anche le unità più comuni possono crescere in potenza, aumentando le proprie caratteristiche di attacco e difesa e venendo in possesso di bonus particolari. Conservare in vita i propri veterani è, quindi, oltremodo importante.



attendiste meno proficue e rende fondamentale una visione d'insieme della mappa di gioco. Inoltre, a rafforzare l'atmosfera magica del titolo contribuisce la presenza sul campo di eroi, siano essi cavalieri della Tavola Rotonda o incantatori, con tanto di poteri magici assortiti: particolarmente interessanti, sul piano tattico, quelli che modificano il clima, velando il cielo di nubi o provocando tempeste, con effetti tangibili sulla visibilità e sulla precisione delle armi da tiro. Completano il quadro un discreto campionario di unità, dai più prosaici lancieri ai guerrieri Sidhe, e soprattutto un'Intelligenza Artificiale che, fatto raro in un titolo del genere, non sembra essere stata sottoposta a lobotomia preventiva. Se non fosse per alcuni dettagli, per esempio la potenza eccessiva di archi e magia, potremmo tranquillamente definire le battaglie tattiche di Neocore le più interessanti sulla piazza.

Battaglie piacevoli anche per gli occhi, oltre che per la mente, grazie a modelli ricchi di dettagli, alla cura riservata agli ambienti – soprattutto le foreste sono degne di nota – e a una mappa strategica veramente splendida, tanto azzeccata nelle scelte cromatiche quanto in linea con l'atmosfera generale. L'impressione è che, pur non avendo a disposizione le risorse di un grande studio, Neocore abbia saputo ottenere risultati degni di nota: peccato che lo scotto si paghi in termini di fluidità. Il motore di *King Arthur* va incontro a occasionali rallentamenti che non sembrano nemmeno legati alle impostazioni grafiche, ma piuttosto a difetti di programmazione, e che possono occasionalmente minare la giocabilità.

I difetti non si fermano alla grafica: il livello di difficoltà, generalmente molto elevato, appare a tratti impervio, e la campagna stessa rischia di travolgere il giocatore in un diluvio di eventi e battaglie, al punto che l'interminabile invasione di eserciti nemici – che spesso emergono dal nulla, come le armate crociate – tende a diventare frustrante nel corso delle ultime battute di gioco. Intendiamoci, alla luce di questi problemi di bilanciamento e di diversi fastidiosi bug, *King Arthur* non è certo un titolo perfetto, ma è certamente un titolo con un'anima. A rendere ancora più invitante il tutto, *King Arthur – The Role-playing Wargame* (già disponibile su Steam) verrà portato in primavera nel nostro Paese da FX Interactive, completamente tradotto e all'accessibile prezzo di 19,95 euro. Un obolo ragionevole, a fronte dell'occasione di brandire la magica spada Excalibur e reclamare un bacio dalla Dama del Lago.

GIOCHI COMPUTER

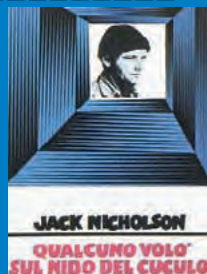






■ In manicomio, il protagonista indossa un berretto identico a quello di Jack Nicholson in "Qualcuno volò sul nido del cuculo".

MODELLI D'ISPIRAZIONE



Per quanto inedito, l'intreccio narrativo di *Runaway: A Twist of Fate* pone il giocatore in situazioni che ricordano quanto visto sul grande schermo. Il paragone è inevitabile e ogni riferimento è voluto: i programmatori hanno omaggiato il cinema e parte del divertimento consiste nello scoprire quali film sono stati citati. La parte che vede Brian rinchiuso in manicomio richiama alla mente "Qualcuno volò sul nido del cuculo", che valse a Jack Nicholson il primo Oscar della sua carriera, per l'indimenticabile interpretazione di Randle Patrick McMurphy (rievocato anche nel look da internato di Brian Basco).



■ Solo Gina versa lacrime al funerale di Brian, ma la salma non appartiene al suo fidanzato.

ISTANTANEA SU: *RUNAWAY: A TWIST OF FATE*

- **Casa:** Focus Home Interactive
- **Sviluppatore:** Péndulo Studios
- **Genere:** Avventura
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,7 GHz, 1 GB RAM, SCHEDA 3D 256 MB, 8 GB HD
- **Internet:** www.runaway-thegame.com
- **Nei Negozi:** Marzo
- **Perché aspettarlo:** La speranza di coloro che si sono affezionati a Brian e Gina è che la loro sfortuna conosca un limite e possano finalmente amarsi in tranquillità. Bisogna, tuttavia, ammettere che le loro traversie continuano a regalarci ore di svago e risate.

RUNAWAY: A TWIST OF FATE

Non si finisce mai di scappare, quando i guai si accaniscono: chiedetelo a Brian e Gina!

LA fuga di Brian Basco e Gina Timmins è cominciata nel 2001, quando fu pubblicato il primo episodio della serie, *Runaway*, giunto in Italia con due anni di ritardo, nel 2003.

L'incontro accidentale e lo sbocciare dell'amore tra i protagonisti, li portò a condividere lo stesso destino e sostenersi a vicenda di fronte alle avversità. La ragazza fu testimone di un omicidio di mafia e il timido studente, accettando di proteggerla, si fece carico di gravi rischi: i due riuscirono a far perdere le proprie tracce ai cacciatori di taglie ingaggiati dai malavitosi.

Una volta in salvo, la coppia si concesse una vacanza alle Hawaii per dimenticare i momenti peggiori, ma andò incontro a nuove (dis)avventure, narrate in *Runaway 2*, tradotto e distribuito in Italia nel 2007. L'ambientazione esotica del seguito faceva da sfondo a un copione che vedeva Brian e Gina prendere strade differenti durante un atterraggio d'emergenza nella giungla: lui tentò di mantenere in quota l'idrovolante in avaria, costringendo lei a buttarsi con l'unico paracadute disponibile. Il terzo episodio, *Runaway: A Twist of Fate*, si apre con una sequenza di eventi inaspettati: arresto, processo e condanna all'internamento in un ospedale psichiatrico per Brian e, infine, la sua morte. Tutto questo è riassunto da spezzoni che scorrono rapidamente fino al dettaglio della lapide, durante il funerale. Spiazzati dal racconto, ci si domanda cosa sia successo nel frattempo e come abbia fatto Gina a eludere la vigilanza del colonnello Kordsmeier, accampatosi nei dintorni della zona in cui era atterrata. La trama fornirà tutte le risposte e risolverà i dubbi sul loro futuro: non vi sorprenderà sapere che Brian, in realtà, ha inscenato la propria morte per scappare dal manicomio. Non intendiamo, però, svelarvi di più, anche perché i sei capitoli in cui è suddivisa la vicenda sono piuttosto avvincenti.

"IL TERZO EPISODIO SI APRE CON UNA SEQUENZA DI EVENTI INASPETTATI"

La tecnica che fonde personaggi e oggetti 3D a sfondi bidimensionali, già sfruttata nei precedenti titoli di *Runaway*, conferisce ad *A Twist of Fate* un aspetto da cartone animato che si addice ai toni ironici della sceneggiatura. L'evoluzione grafica di Brian nel corso della serie è notevole: l'alter ego del giocatore è stato sempre rappresentato in modo diverso. Se Gina sfoggia uno stile caratteristico (che riflette il suo passato da sexy ballerina), il suo fidanzato non ha mai mantenuto un taglio di capelli o un abbigliamento uguale.

I rompicapi di *A Twist of Fate* saranno, come al solito, originali e strampalati; pare, infatti, che le soluzioni convenzionali non funzionino nel mondo degli innamorati fuggiaschi. Se si rimane bloccati, comunque, Joshua (impiegato presso l'ufficio enigmi, dislocato in una dimensione "dietro le quinte") sarà sempre disponibile per darci preziosi suggerimenti. Chissà se, alla fine, i nostri potranno finalmente trarre un sospiro di sollievo. . .



FUGA IN ITALIA

Al momento in cui scriviamo, *Runaway: A Twist of Fate* è in vendita in lingua inglese e in download digitale, sul sito ufficiale www.runaway-thegame.com (al prezzo di 44,99 euro). Chi non mastica l'inglese, o desidera acquistare l'avventura racchiusa in una bella scatola, non deve però disperare. *A Twist of Fate* arriverà, infatti, nel nostro Paese importato ufficialmente da Halifax a marzo, e verrà venduto in due edizioni: quella contenente solo il gioco sottotitolato in italiano e la Trilogy, con tutti gli episodi della serie finora usciti.

ISTANTANEA SU: *STAR TREK ONLINE*

- **Casa:** Namco Bandai
- **Sviluppatore:** Cryptic Studios
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DX 9.0c, 10 GB HD, Banda Larga
- **Internet:** www.startrekonline.com
- **Nei Negozi:** 5 febbraio 2010
- **Perché aspettarlo:** *Star Trek Online* mostra indubbie potenzialità, grazie a una struttura di gioco varia e complessa al punto giusto. La possibilità di combattere a piedi e con la propria astronave, oltre alla progressione basata sulle abilità, donano al gioco grande personalità.



I nemici troppo vicini potranno essere respinti con attacchi in corpo a corpo.



IL COMBATTIMENTO NELLO SPAZIO

Essere capitani dell'Enterprise non è cosa facile, stando a quanto si può vedere nei film e nelle serie televisive. Anche se non prenderete il controllo della nave stellare più amata, sarete comunque al comando di un mezzo dotato di tutti gli apparati più celebri. Il tutorial vi insegnerà a gestire gli scudi (danneggiabili in quattro direzioni che potrete controllare singolarmente, ripartendo su ognuna di esse la potenza necessaria a difendervi), come utilizzare al meglio le armi disponibili (dotate di un arco entro il quale sono in grado di colpire) e a muovere la nave in un ambiente tridimensionale quale lo spazio, utilizzando la tastiera o premendo i due tasti del mouse.



Le missioni sui pianeti saranno spesso suddivise in diversi step, piuttosto coinvolgenti.



STAR TREK ONLINE

Spazio, ultima frontiera. Questa volta il capitano siete voi.

UN SERVER PER TUTTI

Cryptic ripropone l'idea di un server unico, già sperimentata con buon successo in *Champions Online*. Prima di creare il vostro personaggio, quindi, non dovrete passare per la "rituale" scelta del server in cui giocare, eliminando del tutto il rischio di ritrovarvi in un ambiente che non vi aggrada. Tutte le aree del gioco sono "istanziate": prima di entrare nel Sector Space o in una delle basi spaziali principali, per esempio, potrete selezionare una delle "copie" disponibili, ognuna identica alle altre, ma popolata da giocatori diversi.

DA più di quarant'anni, l'universo di "Star Trek" cattura l'interesse di intere generazioni. Le avventure dell'equipaggio dell'astronave Enterprise sono celebri in tutto il Globo grazie alle serie televisive, ai numerosi film e all'ultima pellicola firmata J.J. Abrams (creatore, tra gli altri, di "Alias" e "Lost").

"Star Trek" vanta, inoltre, una vasta comunità di fan tra i più fedeli ed eruditi, che sarebbero capaci di scrivere un'intera enciclopedia dedicata a phaser e teletrasporto. Se le gesta di William Shatner e Leonard Nimoy (interpreti originali, rispettivamente, del mitico capitano Kirk e del primo ufficiale Spock) rappresentano uno dei capitoli più importanti della storia del piccolo e grande schermo, le potenzialità di un universo così vasto e ben delineato vanno al di là dell'intrattenimento "passivo".

I videogiochi dedicati a "Star Trek" non sono mancati in passato, ma il progetto di casa Cryptic rappresenta sicuramente quello dai contenuti più sostanziosi, trattandosi di un gioco di ruolo online (MMORPG). La software house americana è specializzata in titoli di questo genere e ha pubblicato recentemente *Champions Online*, dedicato agli appassionati di supereroi e mondi persistenti.

Una licenza come quella di "Star Trek" genera inevitabilmente grandi aspettative: l'equipaggio di Giochi per il Mio Computer ha avuto modo di salire a bordo in anteprima, provando con mano la Beta di *Star Trek Online* attualmente in corso. La prima cosa che ci ha colpito è l'eccellente editor per la creazione del personaggio, molto simile a quello disponibile in *Champions Online*; si tratta quasi di un gioco nel gioco, tante sono le opzioni fra cui scegliere per dare un aspetto unico al proprio personaggio, che potrà appartenere alle classiche razze della Federazione (come Vulcaniani, Umani, eccetera) o a una completamente inventata.

Muoverete i primi passi nel gioco guidati dal vasto tutorial iniziale, creato per venire incontro sia ai novizi di questo genere, sia ai veterani. Le informazioni da assimilare sono infatti parecchie, non banali e riguardano le meccaniche fondamentali. A proposito di "assimilazione", i nemici che vi accoglieranno saranno nientemeno che i famigerati Borg, intenti ad attaccare voi e tutta la sventurata popolazione del sistema.

I primi minuti, insomma, saranno rocamboleschi e introdurranno il combattimento a piedi e a bordo della vostra nave stellare. La peculiarità di *Star Trek Online*, infatti, è la possibilità di gestire un personaggio principale cui si aggiungeranno presto altri componenti dell'equipaggio, i quali vi seguiranno nelle missioni e che potrete gestire per quanto riguarda l'equipaggiamento e le abilità. Oltre a ciò, sarete in possesso di una nave (in seguito questo numero aumenterà, ma potrete controllarne solamente una alla volta) di cui sarete capitani, personalizzabile nell'aspetto e dotata di armi, console di comando e una lunga serie di "gadget" intercambiabili. La progressione dei personaggi

Non mancheranno gli oggetti da raccogliere, lasciati sul campo dai nemici che eliminerete.

L'EQUIPAGGIO

Una nave stellare richiede più di un solo uomo per essere gestita. In *Star Trek Online* potrete reclutare membri dell'equipaggio (controllati dall'Intelligenza Artificiale) fin dalle prime ore. Essi diventeranno parte integrante delle vostre sessioni di gioco, contribuendo con le proprie abilità a migliorare le prestazioni della nave e offrendo un aiuto indispensabile durante le missioni a piedi. Gli ufficiali si dividono in tre gruppi, in base alle loro competenze: tattiche, ingegneristiche e scientifiche. Quando ne riceverete uno come ricompensa per aver completato una missione, per esempio, avrete modo di scegliere quale di questi tre reclutare. Ognuno di essi ha un inventario cui potrete accedere per inserire equipaggiamento migliore, oltre che abilità incrementabili singolarmente. Durante i combattimenti a terra, i membri del vostro equipaggio vi seguiranno e assisteranno, ma potrete anche gestirli personalmente impostando punti di raccolta e cliccando sulle loro abilità.



Durante le prime ore di gioco, visiterete una stazione spaziale in cui incontrerete altri capitani come voi.

IL COMBATTIMENTO A PIEDI

Il combattimento, a piedi e nello spazio, rappresenta una componente molto importante del gioco. Le meccaniche alla base del primo ricordano MMORPG come *Star Wars Galaxies* o *Tabula Rasa*, ma anche titoli d'azione in terza persona. Potrete abbassarvi per ricevere un bonus ai danni, premere due volte rapidamente i tasti direzionali per effettuare capriole utili a mantenere la distanza dal nemico, e compiere altre azioni che ricordano da vicino quanto visto in giochi come *Gears of War* – esclusi il sistema di copertura e la mira libera.

appartenenti alla Federazione sarà scandita da numerose missioni da acquisire parlando con i personaggi non giocanti (PNG) o contattandoli a distanza grazie a un pratico pulsante posto nell'interfaccia. I compiti che svolgerete vi premieranno con oggetti, nuovi membri dell'equipaggio e punti di vario tipo che vi permetteranno di incrementare le singole abilità del personaggio, oltre a quelle relative alla nave e ai vostri uomini. Così facendo, avanzerete prima di grado e poi di rank; i classici livelli cui si affidano gran parte dei MMORPG sul mercato non trovano posto in questo sistema, capace di offrirvi un grado di personalizzazione sicuramente elevato, oltre che più complesso della media.

Dopo aver terminato il tutorial, approderete all'Earth Spacedock, una base spaziale in cui incontrerete molti altri giocatori, oltre che mercanti da cui acquistare equipaggiamento, la

"I PRIMI MINUTI SARANNO ROCAMBOLESCHI"

classica banca in cui riporre gli oggetti in eccedenza, e molto altro ancora.
È a questo punto che emergerà un'altra peculiarità di *Star Trek Online*: il Sector Space. Si tratta di una sorta di mappa tridimensionale dell'universo, che vi permetterà di effettuare spostamenti su grandi distanze con la vostra astronave, selezionando quale sistema solare visitare. Nel Sector Space potrete inoltre entrare in contatto con flotte nemiche Klingon controllate dall'Intelligenza Artificiale, da combattere insieme ad altri giocatori di passaggio.

Ma questi temibili avversari non saranno esclusivamente guidati dalla I.A. Dopo qualche ora trascorsa giocando con la Federazione, terminando una serie di missioni nel primo settore, riceverete una ricompensa molto particolare: la fazione Klingon verrà sbloccata, e potrete creare uno di questi agguerriti combattenti dalla schermata di selezione del personaggio. In questo caso, la progressione avverrà quasi esclusivamente tramite il PvP (giocatore contro giocatore), con modalità che, nel momento in cui scriviamo, sono soggette a continue modifiche e miglioramenti, come avviene tipicamente in una Beta.

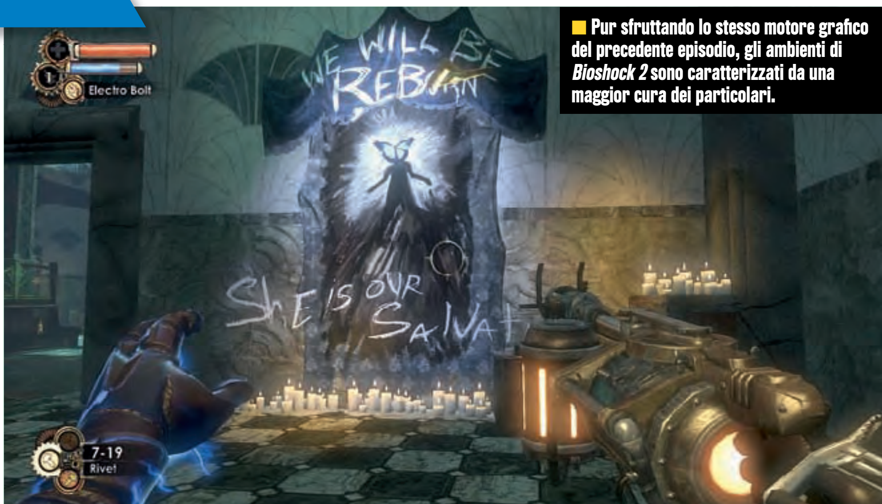
Le impressioni iniziali di questa prima escursione nello spazio profondo lasciano ben sperare, complice soprattutto una struttura di gioco ben delineata, che promette di offrire un buon livello di complessità e divertimento.

Se queste pagine vi hanno fatto venire l'acquolina in bocca, non perdete i prossimi numeri di Giochi per il Mio Computer per un'esauriente recensione. Nel frattempo, lunga vita e prosperità.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *BIOSHOCK 2*

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** 2K Marin
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 2 GB RAM, scheda 3D 512 MB
- **Internet:** www.bioshockgame.com
- **Nei Negozi:** 9 febbraio 2010
- **Perché aspettarlo:** È il sequel di un capolavoro, realizzato con altrettanta cura e arricchito da una trama complessa e piena di colpi di scena. Non manca, infine, una completa sessione multiplayer con scenari di gioco nuovi mai incontrati nella campagna in singolo.

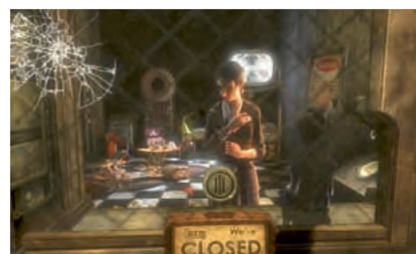


Pur sfruttando lo stesso motore grafico del precedente episodio, gli ambienti di *Bioshock 2* sono caratterizzati da una maggior cura dei particolari.



L'uso sconsiderato di ADAM e plasmidi ha cambiato i ricombinanti, rendendoli più potenti, cattivi e pericolosi.





GIOCARE IN GRUPPO

Oltre alla lunga campagna single player, *Bioshock 2* è caratterizzato da una sezione multiplayer sviluppata dagli esperti di Digital Extremes. Tutte le mappe per il multigiocatore sono ambientate a Rapture, e ci offrono la possibilità di giocare dieci anni prima dei catastrofici eventi che hanno portato la città alla distruzione. Fra le modalità disponibili ricordiamo il classico Deathmatch (tutti contro tutti), Deathmatch di squadra e un Cattura la Bandiera alternativo, chiamato Capture the Sister.

BIOSHOCK 2

Un grande ritorno negli abissi marini!

TRA i meriti più grandi di un titolo come *Bioshock* c'è stato quello di portare una ventata di novità fra gli sparatutto in prima persona, riuscendo nel difficile intento di innovare un genere miscelando sapientemente una trama solida e ben costruita con un impatto visivo impressionante, che presentava un mondo virtuale meticolosamente dettagliato racchiuso nell'evocativa città sommersa di Rapture.

Dopo aver visto i finali alternativi del primo episodio (uno dei quali apocalittico), era difficile immaginarne un seguito con una nuova avventura. Fortunatamente per noi, gli sviluppatori di 2K Marin hanno realizzato un piccolo miracolo creando un plot narrativo che non mancherà di stupire gli appassionati di Big Daddy, Sorelline e ricombinanti, e che, allo stesso modo, sarà apprezzabile da tutti i giocatori che per la prima volta si immergono nelle utopiche atmosfere della città sottomarina voluta da Andrew Ryan.

Abbiamo potuto finalmente provare la versione quasi completa di *Bioshock 2*, esplorando così i primi livelli di Rapture 10 anni dopo il nostro precedente passaggio: il gioco entra subito nel vivo dell'azione e, nei panni del prototipo originale di Big Daddy, ci risvegliamo in un buio laboratorio sotterraneo, riattivati dalla dottoressa Tenenbaum in cerca di aiuto per fronteggiare Sophia Lamb, il nuovo pericoloso leader che sta ripopolando Rapture di Sorelline.

Bastano pochi minuti per rendersi conto dell'incredibile lavoro svolto dagli sviluppatori per riuscire a replicare il senso di fatica e i movimenti lenti dovuti alla pesante corazza che ci fa da scudo. Come Big Daddy non avremo la velocità di un centometrista, ma in quando a menare le mani non abbiamo rivali. A farne le spese, sono tre ricombinanti che ci attaccano considerandoci una facile preda, e che inevitabilmente esplodono in abbondanti schizzi di sangue. Tutto merito della formidabile trivella, potente al punto giusto, ma da usare con parsimonia, vista la velocità con cui consuma il carburante che la fa funzionare (assolutamente consigliato un upgrade del serbatoio appena si avranno abbastanza soldi per farlo). Usciti dal laboratorio, ci troviamo nell'Adonis Luxury Resort, una sorta di centro benessere ormai distrutto dagli eventi che hanno messo in ginocchio Rapture. Uno sguardo alla mappa ci indica che per uscire da questa struttura dovremo risolvere il primo enigma del gioco. Niente di difficile: si tratta di recuperare il primo plasmide per potenziare i nostri poteri e ottenere una scarica elettrica in grado di attivare le porte di uscita. Se, in *Bioshock 2*, le mappe sono più grandi e complesse di quelle viste nel gioco originale, gli enigmi sono più rari e, nella maggior parte dei casi, si tratta di cercare una particolare abilità o un oggetto necessario per superare l'ostacolo successivo.

In questo secondo episodio, gli sviluppatori sembrano essersi concentrati principalmente su due elementi: rendere più ardui i combattimenti, migliorando l'Intelligenza Artificiale dei nemici, e implementare l'aspetto "da gioco di ruolo" del titolo, soprattutto per quanto riguarda la gestione di plasmidi e tonici, che possono integrarsi a vicenda per potenziare nei migliore dei modi il Big Daddy. Giocando al massimo livello di difficoltà, i problemi iniziano sin dai primi minuti e,



La letale Big Sister è uno dei nemici più ostici che incontrerete in questa nuova avventura.

AMATE E COCCOLATE

Questa volta, le sorelline costituiscono una scelta più complessa: potrete decidere di adottarle e tenerle al vostro fianco diventando il loro Big Daddy o di prosciugarle. Quest'ultima opzione vi fornirà una grande quantità di ADAM, ma ucciderà le piccole attirando su di voi le "attenzioni" della Big Sister.

UN PO' DI SABOTAGGIO

I giocatori del primo *Bioshock* ricorderanno le ripetitive sessioni di sabotaggio di porte e macchinari, che permettevano di accedere a nuove aree di gioco o di ottenere sconti sull'acquisto di munizioni e gadget di vario tipo. La struttura vista nel primo episodio, che ricordava molto un classico come *Pipemania*, è stata rimpiazzata con una modalità molto più semplice e rapida. In questo caso, quando si attiverà il sabotaggio basterà bloccare il cursore (che scorre veloce sullo schermo) nella sezione verde dell'indicatore.
Una scelta forse troppo semplicistica, ma che evita d'interrompere inutilmente l'azione di gioco. Questa nuova soluzione ha inoltre permesso d'introdurre una speciale pistola in grado di sparare dei dardi per sabotare a distanza telecamere e torrette armate.



Come Big Daddy potrete camminare sul fondo dell'oceano, fra gli scenari evocativi di una Rapture ormai distrutta.

nonostante il potere dei plasmidi e la facoltà di sostituire la trivella con armi quali mitragliatrice a canne rotanti, doppietta e sparachiodi (sono quelle che si trovano nelle prime aree visitate), lo scontro con un gran numero di ricombinanti è veramente ostico, in special modo per via dei nuovi giganteschi Brute, che uniscono alla devastante potenza una barra della vita che sembra non esaurirsi mai.

Come se non bastasse, c'è un nuovo nemico in città. Si chiama Big Sister e non tollererà più di tanto la nostra intromissione negli eventi di Rapture. Il primo incontro con la "sorellona" ci ha letteralmente spiazzato: il nuovo avversario combatte in modo implacabile, ci attacca senza soste muovendosi come un insetto che balza continuamente attraverso la stanza e, nel momento in cui siamo sicuri di piazzare un colpo, scatta via, prima che ci sia il tempo di portarlo a segno. Così, visto che la trivella non è sempre la soluzione a tutti i problemi, per sconfiggerla abbiamo dovuto dare fondo alle scorte di plasmidi (Elettroshock e Incenerate a profusione) e svuotare completamente il caricatore della mitragliatrice.

Nel parco a tema Ryan Amusements, invece, abbiamo avuto il primo incontro con le Sorelline, che anche in questo nuovo episodio saranno l'elemento portante della trama. Dopo aver eliminato senza problemi il Big Daddy che la scortava, ci siamo avvicinati, e siamo rimasti sorpresi nel vedere questo piccolo essere che si protendeva verso di noi, scegliendoci come sua nuova guardia del corpo. A questo punto, ci siamo trovati di fronte al classico dilemma: salvarla o prosciugarla del prezioso ADAM, uccidendola. Abbiamo scelto di risparmiarla e, come ricompensa, la nostra nuova amica ci ha guidato alla raccolta dell'ADAM necessario al nostro potenziamento. Questa opzione apre una serie d'interessanti scenari che aggiungono spessore tattico ai combattimenti, dato che nelle fasi di raccolta dovremo proteggere la Sorellina dagli attacchi dei ricombinanti.

"LA BIG SISTER NON TOLLERERÀ LA VOSTRA INTROMISSIONE NEGLI EVENTI DI RAPTURE"

La battaglia che ne è conseguita è stata piuttosto esaltante: nei primi secondi abbiamo avuto il tempo di piazzare qualche trappola utilizzando i proiettili secondari della sparachiodi (dei rivetti esplosivi che funzionano come mine); dopodiché, uno sciame di ricombinanti si è precipitato nel Foyer del Ryan Amusements. La prima minaccia è stata eliminata da una trappola, la seconda fermata dalla trivella, mentre il terzo reietto che si avventava velocemente verso la Sorellina è stato bloccato dal plasmide Elettroshock e terminato con una sana scarica di piombo. Dopo un combattimento piuttosto arduo contro una decina di ricombinanti, siamo riusciti a recuperare ADAM e Sorellina e ci siamo diretti, con grande soddisfazione, verso la meta finale del livello, la metropolitana Atlantic Express che ci avrebbe condotto a nuove sfide nel distretto del Fontaine Futuristics. Prima di uscire, però, abbiamo dovuto liberare la nostra piccola amica, instradandola in uno dei condotti d'aerazione che l'avrebbe portata al sicuro fra le braccia della Tenenbaum.

Per scoprire dove si nascondono le altre Sorelline e quali meraviglie ci attendono nella seconda visita a Rapture, non dovremo attendere molto, dato che l'uscita del gioco è imminente. *Per cortesia*, programmatori, fate in modo che il gioco sia bello come e più del primo.



Prince of Persia Le Sabbie Dimenticate

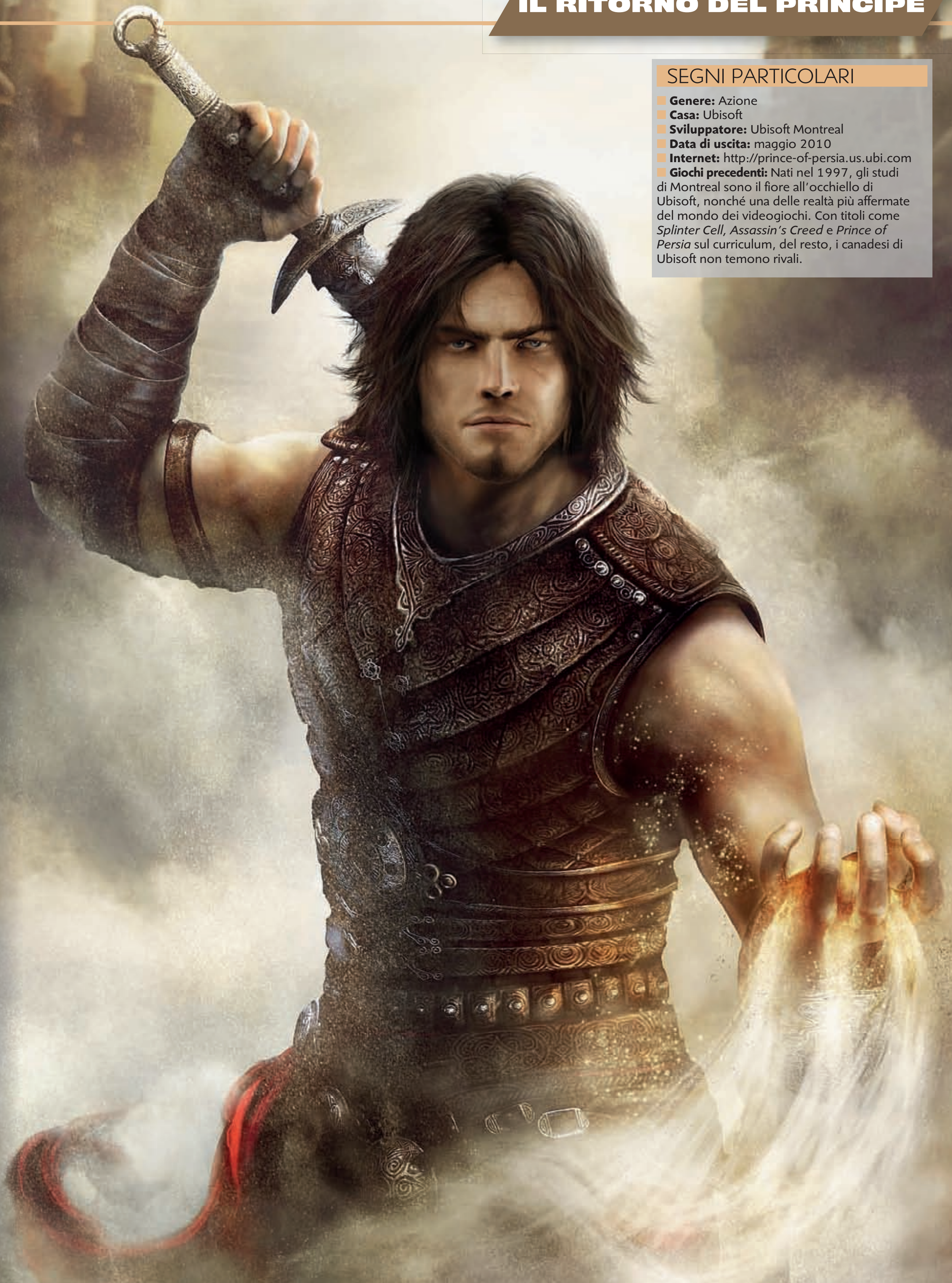
Dopo il cambio di direzione del 2008, il Principe di Persia torna a saltare e a combattere nell'universo di *Le Sabbie del Tempo*, il titolo che l'ha riportato agli antichi splendori, facendogli guadagnare un posto anche nel cuore delle nuove generazioni di videogiocatori. **Fabio Bortolotti** ha corso sui muri e fatto nella Persia di Ubisoft, per scoprire tutte le novità su *Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate*, il grande ritorno alle origini della serie.

L'epopea di *Prince of Persia* affonda le proprie radici negli albori della storia dei videogiochi, con una lunga serie di titoli rimasti nel cuore a milioni di appassionati, dai più giovani ai più navigati, che magari passarono intere notti cercando di finire il primo episodio della serie, nato nel 1989 dalla fantasia di Jordan Mechner.

Si trattava di un prodotto senza precedenti, che abbinava sofisticate meccaniche da gioco di piattaforme a una grafica che, ai tempi, aveva del fantascientifico, con animazioni realizzate ricalcando a mano i movimenti di un vero attore immortalato su pellicola. Poi, dopo un seguito senza infamia e senza lode e una dimenticata trasposizione in 3D, la carriera del Principe di Persia sembrava giunta al capolinea. Nel 2003, però, entrò in gioco Ubisoft, rilanciando la serie con l'acclamato *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*, titolo che proponeva un approccio completamente diverso alle doti atletiche del nostro eroe, introducendo tra l'altro la possibilità di riavvolgere il tempo per pochi secondi, avendo modo di rimediare agli errori più grossolani senza andare incontro a uno sconfortante Game Over.

Il successo fu immediato e salutò la nascita di una vera e propria moda, che vide per un po' di tempo uscire svariati giochi che scimmiottavano, con maggiore o minore successo, la possibilità di salvarsi la pelle con un bel "rewind". Dopo *Le Sabbie del Tempo*, arrivarono altri due giochi, *Spirito Guerriero* e *I Due Troni*. Entrambi i titoli, parte della stessa trilogia, si distinsero per la qualità della grafica e della giocabilità, proponendo livelli e avventure entrati di diritto tra i classici dell'azione e delle piattaforme in 3D. L'ultima apparizione ufficiale del Principe risale al 2008, con *Prince of Persia*, titolo che voleva suggerire un nuovo inizio per la serie, slegato dallo stile e dagli eventi della trilogia di *Le Sabbie del Tempo*. Si trattava di un gioco con struttura più aperta, a libera esplorazione, con uno stile grafico un po' da cartone animato (toon shading) e delle meccaniche facili e accessibili, che davano vita a un livello di difficoltà da molti criticato come noioso e troppo basso.

Questa lunga lezione di storia è necessaria a vedere in prospettiva il nuovo progetto di Ubisoft Montreal, *Prince of Persia: The Forgotten Sands*, che d'ora in poi chiameremo con il suo titolo italiano, *Le Sabbie Dimenticate*. Prima di spiegarvi cos'è, scriveremo cosa *non*

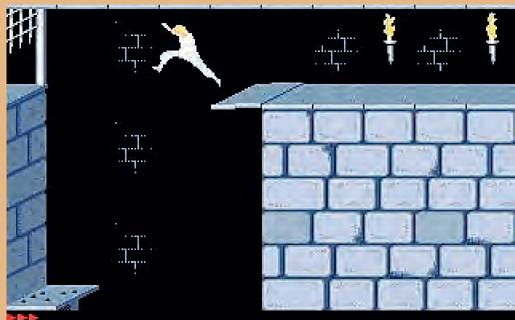


SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Azione
- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal
- **Data di uscita:** maggio 2010
- **Internet:** http://prince-of-persia.us.ubi.com
- **Giochi precedenti:** Nati nel 1997, gli studi di Montreal sono il fiore all'occhiello di Ubisoft, nonché una delle realtà più affermate del mondo dei videogiochi. Con titoli come *Splinter Cell, Assassin's Creed* e *Prince of Persia* sul curriculum, del resto, i canadesi di Ubisoft non temono rivali.

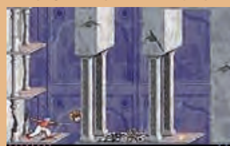
STORIA DI UN MITO

Prince of Persia (1989)



L'origine del mito: sviluppato da Jordan Mechner, questo geniale gioco platform fu convertito su tutte le piattaforme di gioco dell'epoca.

Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame (1994)



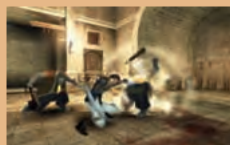
Il secondo capitolo, con uno stile simile al primo gioco, ma con una grafica più avanzata. Il suo impatto non fu nemmeno lontanamente paragonabile a quello del predecessore.

Prince of Persia 3D (1999)



Il momento più incerto della carriera del Principe. Un titolo con molti problemi tecnici e un sistema di gioco discutibile. Come spesso accade, il salto nella terza dimensione non fu indolore.

Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo (2003)



La serie passa in mano a Ubisoft, che la fa rinascere con uno dei giochi d'azione più acclamati del periodo. Il riavvolgimento del tempo diventa un elemento imitato da molti altri titoli.

Prince of Persia: Spirito Guerriero (2004)



Un meritato seguito, che sviluppa ulteriormente le meccaniche di gioco e la trama legata al nuovo Principe. Il nostro eroe non è mai stato così aggressivo!

Prince of Persia: I Due Troni (2005)



Conclusione ideale della trilogia iniziata da *Le Sabbie del Tempo*, nonché degno successore di due grandi giochi d'azione. La formula inizia un po' a stancare, ma la qualità non si discute.

Prince of Persia (2008)

Un brusco cambio di stile rispetto a *I Due Troni*: più facile, più colorato, più scanzonato. Ora, con *Le Sabbie Dimenticate*, si torna alle origini!





Elementi come la corsa sui muri sono ancora parte integrante dell'esperienza di gioco.



Lo stile grafico è più tetro e serio rispetto allo scorso gioco.

> "Avrà una struttura lineare, che obbligherà il giocatore ad affrontare gli ostacoli in un ordine prestabilito"

è: non è un seguito del *POP* del 2008, e non è nemmeno un adattamento digitale del film in lavorazione a Hollywood. Si tratta di una nuova entrata nella serie inaugurata da *Le Sabbie del Tempo*, la cui trama si svolge a cavallo tra il primo e il secondo episodio. Questa volta, infatti, vedremo il Principe, di ritorno dalla sua avventura ad Azad, partire per il regno governato dal fratello, al momento stretto sotto assedio da un potente esercito. Non conosciamo ulteriori dettagli, ma gli sviluppatori hanno suggerito una tematica inedita per la serie, dicendoci che il fratello del Principe è pronto a tutto per salvare il suo popolo e che, standogli a fianco, il nostro eroe scoprirà a proprie spese che il comando e la leadership si acquisiscono a caro prezzo. Non contenti di questa infarinatura sulla trama, snocciolata da Ubisoft al momento

L'INCUDINE DI ASSASSIN'S CREED 2

Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate si basa sul motore grafico Anvil, lo stesso che muove *Assassin's Creed 2*. Questo comporta la capacità di gestire ampi spazi in tempo reale, senza caricamenti, di renderizzare paesaggi mozzafiato a perdita d'occhio e di animare contemporaneamente decine di personaggi diversi. Questi ingredienti, mescolati ai classici elementi di *Prince of Persia*, potrebbero dare vita a un seguito esplosivo.







Usando i poteri elementali del Principe, sarà possibile creare nuove barriere e piattaforme per destreggiarsi nei livelli.



dell'annuncio del gioco, abbiamo contattato direttamente gli sviluppatori di Montreal, tempestandoli di domande per gettare un po' di luce sui tanti interrogativi ancora aperti. Ci ha risposto Michael McIntyre, capo level designer del progetto, forte anche del fatto che lo sviluppo si avvia alla conclusione e che, dopo due anni, si appresta a giungere sugli scaffali intorno al maggio di quest'anno.

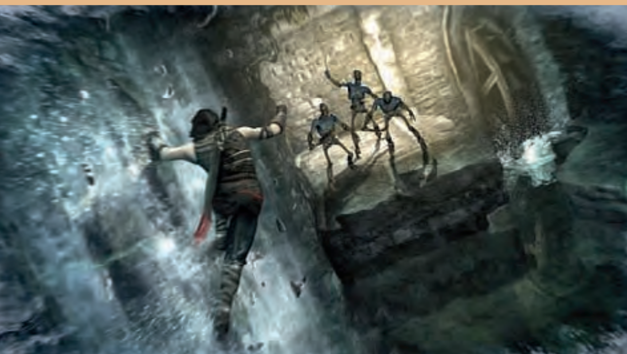
Tanto per cominciare, abbiamo chiesto quale sia, in termini di gioco, il rapporto con lo scorso *Prince of Persia*, a tutti gli effetti lontano dai canoni della trilogia de *Le Sabbie del Tempo*. La risposta, senza troppe parafrasi, è "nessuno". *Le Sabbie Dimenticate* avrà una struttura lineare, che obbligherà il giocatore ad affrontare in un ordine prestabilito gli ostacoli e le sfide escogitate dagli sviluppatori. "Avere un percorso ben preciso consente ai nostri level designer di concentrare gli sforzi, dando una direzione ben precisa all'avventura," spiega McIntyre, "in ogni caso, avremo dei momenti con ambientazioni di grandi dimensioni con delle situazioni un po' più aperte." L'idea ha senso, anche perché questa volta il Principe avrà più poteri del solito, di conseguenza la struttura dei livelli dovrà essere abbastanza complessa da giustificarli tutti. Il concetto di base è un'estremizzazione delle intuizioni dei giochi della trilogia, consentita anche dagli avanzamenti tecnologici garantiti dal motore Anvil (lo stesso di *Assassin's Creed 2*, del quale torneremo a parlarvi più tardi).

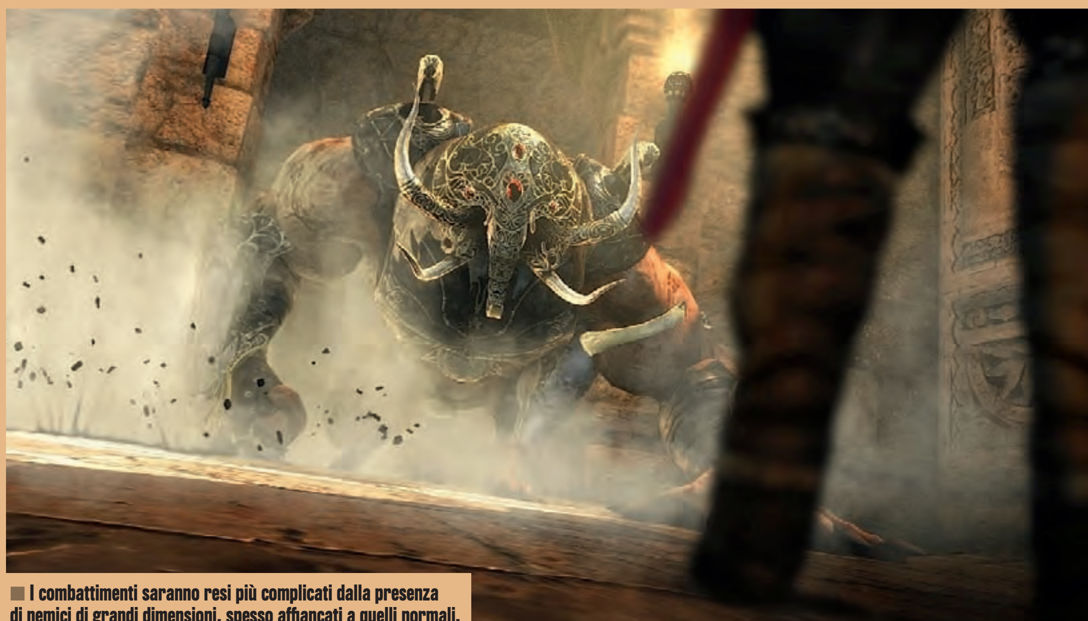
Come prevedibile, il nostro eroe avrà ancora modo di riavvolgere il tempo per rimediare ai propri errori, ma non solo; ci saranno altri poteri pensati appositamente per controllare lo scorrere del tempo, uno dei quali sarà fondamentale durante alcuni passaggi sulle piattaforme. Già, perché a parte tutto, la struttura di *The Forgotten Sands* non si discosterà dai canoni della serie, proponendo tanta azione in terza persona, con sezioni esplorative a base di ostacoli e piattaforme intervallate da combattimenti con soldati, mostri e boss. Se non ci fosse altro, probabilmente, ci troveremmo davanti a un seguito un po' ripetitivo, anche perché la solita formula aveva iniziato a stufare già con *I Due Troni*, che pur essendo un gioco eccellente riciclava un po' troppi elementi che sapevano di già giocato. Ecco, quindi, che subentra la novità più interessante della nuova fatica di Ubisoft, ossia le abilità che consentiranno al Principe di controllare la natura.

"Il Principe otterrà una maestria nel dominio sui quattro elementi, ossia aria, fuoco, terra e acqua, e avrà modo di farla valere tanto durante i combattimenti quanto nelle sue acrobatiche ispezioni dei livelli," ci spiega McIntyre, che

ELEMENTALE, PRINCIPE

Oltre al controllo sul tempo, che prevederà nuove sfumature e possibilità, il Principe otterrà l'abilità di governare i quattro elementi (aria, terra, fuoco, acqua). Al momento, sappiamo solo che avremo modo di congelare cascate e pareti d'acqua per usarle come trampolino verso altre piattaforme, ma siamo curiosi di vedere anche gli altri poteri in azione. Inoltre, la furia degli elementi potrà essere impiegata anche durante i combattimenti, lasciando presupporre un sistema di danni e vulnerabilità più complicato rispetto a quello degli scorsi episodi.



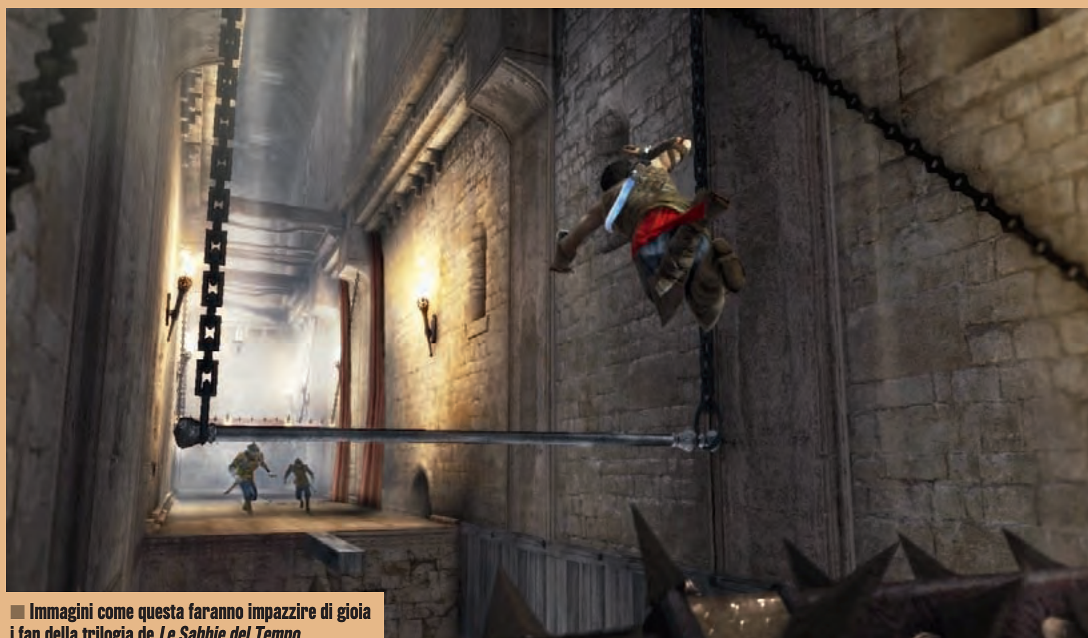


I combattimenti saranno resi più complicati dalla presenza di nemici di grandi dimensioni, spesso affiancati a quelli normali.

LE DIMENSIONI CONTANO



Michael McIntyre, capo level designer del progetto *Le Sabbie Dimenticate*, ci ha parlato di combattimenti con decine di soldati, resi più complessi dalla presenza di uno o più mostri di grandi dimensioni. Ripensando a *I Due Troni*, però, ci chiediamo se questi cattivoni taglia XXL diventeranno anche dei boss di fine livello, creando situazioni in cui, oltre alla destrezza in combattimento, serve il ragionamento per capire come usare la struttura del livello a proprio vantaggio. Conoscendo Ubisoft Montreal, l'eventualità è più che probabile.



Immagini come questa faranno impazzire di gioia i fan della trilogia de *Le Sabbie del Tempo*.

purtroppo non si è voluto sbottonare più di tanto sulla questione, rivelandoci solo uno dei primi poteri sbloccabili. "Nelle fasi iniziali del gioco, il Principe imparerà a congelare l'acqua nel tempo, arrivando per esempio a trasformare una cascata in un solido muro sul quale camminare per raggiungere una piattaforma distante."

Tale precisazione ci ha portato istantaneamente a chiedere lumi sul livello di difficoltà, che nel *POP* del 2008 si era rivelato così basso da annoiare i giocatori più esperti. La risposta di Michael McIntyre non lascia spazio a dubbi: "Partendo da queste premesse, la complessità del sistema si rivela molto rapidamente, anche perché i livelli inizieranno a chiedere al giocatore notevoli prove di coordinazione. Per esempio, sempre usando il potere sull'acqua, il Principe si troverà a congelare una cascata, per poi scongelarla mentre ancora ci corre sopra, al fine di rendere solida un'altra parete liquida, sulla quale salterà con un rapido balzo, per poi arrivare su un'altra colonna d'acqua che verrà scalata per raggiungere una zona più alta." Questa, almeno sulla carta, è solo la punta dell'iceberg della giocabilità di *The Forgotten Sands*, anche perché in più di un momento sarà obbligatorio combinare abilità diverse, avendo una buona coordinazione e intuendo i movimenti giusti da fare.

> "I livelli chiederanno al giocatore notevoli prove di coordinazione"

Questo aspetto, in particolare, ci sta molto a cuore, anche perché da solo racchiude tutto il senso di sfida di un titolo come questo. Il discorso di McIntyre ci fa sperare in un cambio di direzione rispetto al *POP* del 2008, nel quale il level design e l'uso delle texture rendevano quasi ovvie le azioni da compiere, e le finestre consentite per immettere i comandi erano così ampie, da mettere in secondo piano la destrezza e la coordinazione, impoverendo un po' l'esperienza di gioco.

L'altra significativa novità è l'utilizzo del motore grafico Anvil, lo stesso di *Assassin's Creed 2*, che per l'occasione è stato messo al servizio di un mondo da Mille e una Notte, con un look realistico, ma pieno di affascinanti misteri. In termini tecnici, ciò comporta la facoltà di creare scenari più grandi e aperti, ma, soprattutto, di avere più personaggi in movimento contemporaneamente. Questo dettaglio, in particolare, spiana la via a un

Con tanti nemici contemporaneamente, il ritmo dei combattimenti di *Prince of Persia* tornerà ai fasti di un tempo.

sistema di combattimento centrato su scontri con più nemici, che segna ancora una volta un passo indietro rispetto all'ultimo episodio, concentrato più che altro sull'uno contro uno. "Avremo fino a cinquanta nemici su schermo contemporaneamente," racconta McIntyre, "e obbligheremo il Principe a far valere la sua superiorità atletica contro le loro tattiche di accerchiamento."

L'idea degli sviluppatori è quella di creare situazioni più varie, giocando con stile con nemici di diversa potenza. Ci saranno, per esempio, scontri nei quali il nostro eroe sarà assalito da una ventina di scagnozzi comuni, ma anche da un gigantesco toro che non farà altro che caricarlo. "In un caso simile, sarà possibile evitare gli scagnozzi e indebolire lentamente il gigante, oppure sfruttare le sue incessanti cariche per sfoltire gli altri nemici." L'idea è buona e può funzionare alla grande, anche perché, avendo già un po' di pappa pronta con il motore Anvil, gli sviluppatori hanno avuto tutto il tempo di perfezionare i dettagli delle meccaniche di gioco.

Come prevedibile, *Prince of Persia: The Forgotten Sands* ha delle grandi potenzialità, e si preannuncia come l'ennesimo successo degli studi di Montreal, la vera punta di diamante di Ubisoft. Siamo intrigati dall'idea di un ritorno alle origini, che promette di ripescare lo stile di una delle serie più riuscite della scorsa decade rinfrescandolo con nuovi poteri e con un comparto tecnico di tutto rispetto. Il bello è che, con Ubisoft Montreal, le brutte sorprese sono decisamente rare. Dormiamo sonni tranquilli, dunque, e attendiamo fiduciosi nuove notizie e dettagli sul futuro del Principe più longevo della storia dei videogiochi.

GIOCHI COMPUTER

SITUAZIONI AFFOLLATE

Nello scorso *Prince of Persia*, i combattimenti erano principalmente uno contro uno, e avvenivano in determinate aree dei livelli. Con *Le Sabbie Dimenticate*, la serie ripropone combattimenti più frequenti e impegnativi, forte anche del fatto che con il motore Anvil si possono muovere decine di modelli poligonali contemporaneamente. Stando a quanto ci ha raccontato Michael McIntyre di Ubisoft, possiamo aspettarci momenti molto più affollati di quelli mostrati dalle immagini di questo articolo.



Lo stato dell'indipend







Poco più di due anni fa, GMC si addentrava per la prima volta nei territori videoludici che esistono al di fuori delle grandi società di software. Il 2007 sembrava portare grandi promesse per tutti coloro che, anche grazie alla rivoluzione nelle metodologie di lavoro portata dalle nuove tecnologie, volevano trasformare i propri sogni in realtà senza l'appoggio finanziario di una software house. Il successo di prodotti come *Braid, World of Goo* e *Castle Crashers* ha dimostrato che non si trattava solo di illusioni. Ma come si è evoluta la situazione al girare del decennio? Vincenzo Beretta rimette in spalla il vecchio zaino e torna a esplorare questo affascinante settore.

IL mondo sta cambiando... con questa frase aprivamo, poco più di due anni fa, il nostro speciale sul mondo dello sviluppo indipendente.

Il fenomeno non era nuovo, anzi, e secondo alcuni riportava lo spirito della creazione di videogiochi alle proprie origini. Non parliamo (solo) di nostalgia, ma di gruppi di sviluppo minuscoli, talvolta addirittura composti da una sola persona, che avevano il totale controllo creativo sulla propria opera; opere che, a loro volta, traboccavano di voglia di sperimentare e di mettere alla prova nuove idee.

Anche se il nostro dovere è rimanere focalizzati sul PC, non si può ignorare il fatto che un grosso impulso allo sviluppo dei titoli indipendenti lo hanno dato, a partire dal 2008, i nuovi sbocchi su console e dispositivi portatili, come i servizi Xbox LIVE Arcade di Microsoft, PlayStation Network di Sony o WiiWare di Nintendo (che permettono di acquistare e scaricare applicazioni per le rispettive console), per non parlare del grande successo riscontrato da iPhone di Apple. A ciò si è unita la distribuzione dei titoli PC su servizi di vendita digitale come Steam (**http://store.steampowered.com**), Impulse (**www.impulsedriven.com**), e GamersGate (**www.gamersgate.com**).

Tutti convengono nell'affermare che, molto probabilmente, tale evento sia stato il più importante per il settore, nello scorso biennio. Non tutti gli sviluppatori, però, concordano su quale sia il migliore sbocco per i propri sforzi. Intorno a ogni piattaforma si è infatti sviluppata una sorta di "cultura" videoludica, che influenza quali caratteristiche un gioco debba avere per interessare i suoi utenti, e questo prima ancora di considerare la qualità del prodotto. Per tale ragione, alcuni tendono a specializzarsi sulle piattaforme verso cui provano più sintonia, piuttosto che gettare al vento mesi o anni di sforzi.

Gli utenti di PC continuano a godere, in ogni caso, di diversi vantaggi. Il principale è che la nostra "macchina da gioco" è, probabilmente, la più aperta in fatto di cultura videoludica, ospitando da sempre infiniti generi e modi di divertirsi. Inoltre, consente la vendita diretta dei propri giochi, senza la necessità di dover pagare servizi di distribuzione. Infine, un titolo progettato per un'altra piattaforma, il più delle volte, può essere – e viene – convertito facilmente per PC. In Rete, poi, non è difficile imbattersi in ottimi giochi, come *Spelunky* o *La Mulana*, di cui è già stata annunciata l'apparizione su console (rispettivamente Xbox Live Arcade e WiiWare), ma intanto scaricabili e gustabili gratuitamente in versione completa.

IL FIUME DELLA CREATIVITÀ...

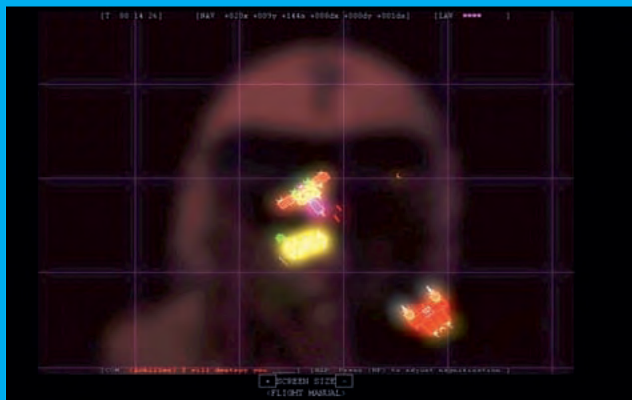
Ma come la pensano i protagonisti del settore in merito alle evoluzioni dello stesso? Considerazioni commerciali a parte, gli ultimi due anni hanno visto una vera e propria esplosione di qualità, prolificità e creatività; un vero e proprio fiume che, anche attraverso i canali di cui abbiamo scritto, ha portato gli esponenti di punta tra i giochi indipendenti a raggiungere la notorietà normalmente associata a *FIFA* o *Dragon Age: Origins*. Titoli come *Braid*, *Trine*, *Aquaria* e *World of Goo* hanno attirato l'attenzione sia del grande pubblico, sia degli addetti ai lavori verso questo settore.

IL FESTIVAL DEI GIOCHI INDIPENDENTI

L'annuale Independent Games Festival trae ispirazione dal famoso festival cinematografico di Sundance, dedicato al cinema indipendente e organizzato ogni anno da Robert Redford. Il tema dell'IGF sono, però, i videogiochi. L'iniziativa è promossa dal CMP Game Group (produttore della rivista "Game Developer", del sito Web "Gamasutra" e della "Game Developers Conference") e, nel 2010, festeggia la sua dodicesima edizione. Il festival distribuisce ogni anno premi per un valore di quasi 50.000 dollari, divisi tra diverse categorie: Eccellenza nella Presentazione Grafica, Eccellenza nella Presentazione Audio, Innovazione, Premio del Pubblico e altre. Il più prestigioso è il Seumas McNally Grand Prize, e garantisce, oltre alla fama, un assegno di 20.000 dollari (nel 2009 è stato vinto da *Blueberry Garden*, di Erik Svedang). La dodicesima edizione si terrà a San Francisco dal 9 al 13 marzo del 2010, e vedrà un numero-record di titoli in gara: 306 (un aumento del 35% rispetto al 2009). Il sito ufficiale in inglese (che include anche le indicazioni su come iscrivere un proprio gioco alla competizione) è **www.igf.com**



CINA E PACIFICO



La Cina sta assumendo un'importanza crescente nel settore dei videogiochi, non solo come mercato, ma anche nella produzione di titoli originali. Ciò si riflette nel settore degli sviluppatori indipendenti e tale conseguimento è stato riconosciuto con la creazione di un'edizione dell'Independent Games Festival dedicata a questo grande paese, ma aperta, più in generale, a tutti i creativi "indie" dell'Asia orientale e delle nazioni del Pacifico. La prima manifestazione si è tenuta a Shanghai l'11 ottobre 2009, durante la seconda edizione della Games Developers Conference China. Complessivamente, sono stati presentati 100 giochi provenienti da 15 paesi, tra cui Cina, Taiwan, Giappone, Singapore e Australia. Il gran premio della giuria per il 2009, di circa 3.000 dollari, è andato a *Captain Forever* dello sviluppatore australiano Farbs (un gioco di cui parliamo più diffusamente nella seconda parte di questo speciale). Il sito ufficiale, se siete interessati, è **http://gdcchina.com/events/igf.html**



Realizzata con grafica completamente disegnata a mano da Srehpog, ***Umbrella Adventure: the Castle*** è un'avventura d'azione che dimostra le potenzialità dello strumento gratuito Game Maker 8.



VVVVVV, un piattaforme con grafica Anni '80, realizzato da Terry Cavanagh, unisce giocabilità pura alla totale "non ricerca" di espressione artistica.

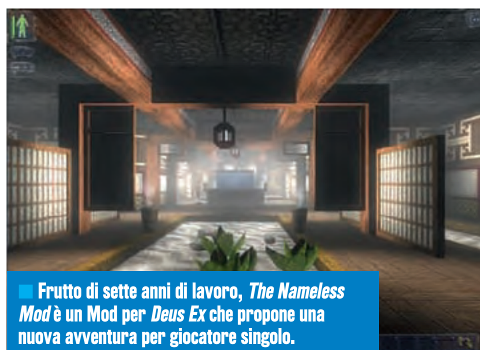
GIOCHI CHE SI ADATTANO



Un gioco non deve essere né troppo semplice, né troppo frustrante, nonché, al tempo stesso, venire incontro a una grande varietà di gusti e talento. Le soluzioni tradizionali includono la scelta del livello di sfida e, in alcuni casi, l'aumento proporzionale della forza dei nemici in base alla "crescita" del personaggio del giocatore – una soluzione giudicata da alcuni insoddisfacente. Titoli indipendenti come *AI War Fleet Command* di Arcen Games e *Leave Home* di hermitgames (il secondo è uno sparatutto o scorrimento orizzontale, per ora disponibile solo su Xbox LIVE) stanno esplorando una nuova via: analizzare sia la "bravura", sia il comportamento del giocatore, e adattare di conseguenza, in tempo reale, la difficoltà della partita, in modo al tempo stesso fluido e proporzionale. In *AI War*, uno strategico spaziale in tempo reale, l'avversario computerizzato risponde a una tattica "troppo" aggressiva schierando ondate di rinforzi. Il giocatore, limitato nelle forze che può spiegare dalle risorse disponibili, deve così, costantemente e con intelligenza, sviluppare nuove strategie, sferrando attacchi oculati in aree critiche della mappa. Questi due giochi rappresentano un buon esempio di come idee nate in titoli a basso costo potranno aiutare i loro fratelli maggiori.

L'importanza del ritorno al "piccolo", in termini di budget e risorse, è sottolineata da Peter Stock, autore del rompicapo *Armadillo Run*. Oggi, i team di sviluppo di giochi come *Batman: Arkham Asylum* o *Mass Effect* coinvolgono centinaia di persone, mentre il costo di tali titoli può essere di decine di milioni di euro. "Ma", afferma Stock, "nel nostro settore si può parlare di una vera e propria democratizzazione dello sviluppo. Tutti possono dire la loro, o quantomeno provarci. Un gioco è tornato a essere un'opera alla portata di tutti: personalmente, non sarei in grado di costruire un palazzo o progettare una macchina, neppure se ne avessi l'abilità. Ma posso fare un gioco a casa mia con un budget piccolissimo. In questo modo, dico la mia, dando al tempo stesso un contributo concreto al genere".
L'osservazione di Stock può apparire banale, ma sintetizza, a nostro avviso, uno dei grandi punti di forza, nonché occasioni di crescita, dell'industria contemporanea del videogioco. Per fare un parallelo, è come se ora anche il settore videoludico avesse quella fucina creativa che, nel cinema, è rappresentata da forme narrative a basso costo quali romanzi e fumetti (e basta dare un'occhiata alla produzione hollywoodiana per vedere l'importanza che questi due mezzi di comunicazione hanno nel dare idee e linfa alle grosse produzioni). Il settore dei giochi indipendenti è oggi in costante crescita, almeno come numero di persone che hanno deciso di dedicarsi a esso, e il livello di qualità richiesto per emergere diventa sempre più elevato. Ma, concordano quasi tutti i principali sviluppatori, tale qualità continua a essere misurata sulle idee e non sui poligoni.

Secondo Andy Schatz, autore del "manageriale faunistico" *Venture Africa*, il movimento indipendente è l'evento più importante che sia avvenuto nel genere videoludico dall'avvento di Internet. Non solo i suoi sviluppatori hanno riportato alla luce generi "dimenticati" quali i piattaforme o gli sparatutto in 2D, ma hanno saputo combinare giocabilità tradizionale e nuove tecnologie per creare prodotti, al tempo stesso, divertenti, accessibili e profondamente personali. Schatz arriva a dichiarare che, attualmente: "I giochi indipendenti sono gli *unici* che riescono a soddisfare contemporaneamente il giocatore casuale, quello raffinato, e chi è


Frutto di sette anni di lavoro, *The Nameless Mod* è un Mod per *Deus Ex* che propone una nuova avventura per giocatore singolo.


Un sensazionale gioco di ruolo nonché gestionale fantasy, *Dwarf Fortress* è la migliore dimostrazione che la veste grafica conta solo fino a un certo punto.

IL FABBRICANTE DI GIOCHI

Game Maker 8 è uno strumento gratuito per la creazione di giochi che gode anche del supporto della comunità italiana. Il programma può essere scaricato dall'indirizzo **www.yoyogames.com/make**. Consente di creare ogni genere di gioco: dai piattaforme e sparatutto in 2D agli sparatutto in prima persona. Il sito presenta anche una serie di tutorial e una Wiki, nonché la possibilità di condividere i propri titoli con gli altri creativi. La versione Pro offre diverse funzionalità avanzate, e può essere acquistata per 17,50 euro. Il sito della comunità italiana, Game Maker Italia si trova a **digilander.libero.it/gamemakeritalia**



IL MOD DELL'ANNO



Anche i Mod per i titoli più famosi sono una forma di sviluppo indipendente e, da otto anni, gli sforzi migliori sono riconosciuti dai Mod of the Year Award (**www.moddb.com/events/2009-mod-of-the-year-awards**). Questa manifestazione, in passato, ha premiato opere del calibro di *Red Orchestra*, *Garry's Mod* e *Natural Selection*, e in molti casi si rivela essere il trampolino di lancio verso mete più ambiziose. L'edizione 2009 vede in gara ben 6.100 Mod, due dei quali (*The Nameless Mod*, un'avventura per giocatore singolo basata su *Deus Ex*, e *Out of Hell*, uno sparatutto horror basato su *Unreal Tournament 2004*) sono stati in sviluppo per ben sette anni. I MotYA 2009 distribuiranno, inoltre, riconoscimenti a titoli indipendenti scelti.

LETTURE CONSIGLIATE

Come nello speciale scorso, abbiamo volutamente escluso dalla nostra bibliografia libri prettamente "tecnici", quali i manuali inerenti i linguaggi di programmazione. I due titoli che seguono, entrambi in inglese, ci hanno stimolato sulle procedure di creazione di giochi (sia tradizionali, sia indipendenti):
"The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design" di Flint Dille e John Zuur Platten (ed. Lone Eagle, 2008) – Un libro che pretende di essere "la guida definitiva" alla progettazione di videogiochi si pone un obiettivo ben ambizioso. Gli autori, due veterani del settore, hanno realizzato un'opera stracolma di consigli ed esempi concreti riferiti al mondo reale; una guida non solo a cosa fare, ma anche a cosa *non* fare, e perché.
"A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players" di Jesper Juul (ed. The MIT Press, 2009) – Analizzando il successo su più piattaforme di titoli come *Guitar Hero*, *Bejeweled* e *Zuma*, l'autore ipotizza non solo la nascita di un nuovo tipo di giocatore (attratto da titoli "non complessi"), ma anche le conseguenti opportunità per gli sviluppatori indipendenti.

Inoltre, già citato nel primo speciale, ma a nostro avviso ancora rilevante, c'è:
"Wikinomics" di Don Tapscott, Anthony D. Williams (ed. Rizzoli – Etas, 2007) – Un testo di semplice lettura, ma importante per comprendere le nuove opportunità lavorative del XXI secolo: interconnessione, progetti "open source" e collaborazione di massa. In italiano.

semplicemente in cerca di esperienze nuove". Jonathan Blow, ideatore dell'acclamato *Braid*, è altrettanto radicale: "Uno sviluppatore indipendente crea un certo gioco perché pensa che sia interessante. E realizza le sue idee attraverso un videogioco perché pensa che le potenzialità uniche di questa forma espressiva gli diano il modo migliore per esprimerle. Le grandi società di sviluppo rischiano di perdere questo livello creativo. È per questo che guardano al nostro lavoro con così tanto interesse".

Un po' ironicamente, è Thomas Arundel (cui dobbiamo il bellissimo *Darwinia*) a definire il "rapporto simbiotico" che si sta instaurando tra la grande e la piccola industria: "I videogiochi in generale beneficiano dell'introduzione di nuove idee e tecniche che, testate a basso costo, possono quindi essere utilizzate per migliorare titoli più grossi. Le grandi società hanno i fondi e la volontà d'investire per realizzare innovazioni tecnologiche, mentre gli studi indipendenti ampliano i confini dell'innovazione creativa".

... E IL TINTINNIO DELLE MONETINE

Come abbiamo notato anche in passato, tra i titoli "indipendenti" ci sono anche giochi insospettabili come *Dominions 3* di Shrapnel Games (il miglior strategico fantasy oggi in circolazione, sviluppato da due amici fondatori di Illwinter Software), *Galactic Civilizations II* e *Sins of a Solar Empire* di Stardock (a loro volta, probabilmente, i migliori strategici di fantascienza oggi disponibili).
È stato proprio il fondatore di Stardock, Brad Wardell (cui si deve anche il servizio di distribuzione digitale Impulse), a fare un interessante punto della situazione. Un'analisi, tenuta all'Independent Games Summit 2009, che, fatto davvero raro in qualsiasi industria, ha incluso anche alcuni dati monetari concreti.

Innanzitutto, Wardell ha dato una definizione di giocatore "abituale", almeno nella sua visione, abbastanza precisa: sopra i 25 anni, con una buona preparazione tecnica di base, nel 90% dei casi di sesso maschile e, soprattutto nel genere dei giochi di strategia, interessato a titoli che offrono sia una buona esperienza in giocatore singolo, sia la longevità attraverso i Mod. *Galactic Civilizations II* e *Sins of a Solar Empire* sono stati dunque pensati con questa tipologia di pubblico in mente. I risultati? *GalCiv II* e le due espansioni sono costati 1,2

milioni di dollari. 500.000 dollari sono stati spesi in produzione, mentre altri 500.000 sono stati assorbiti dalla distribuzione.
I ricavi? Secondo Wardell, al marzo 2009 ammontavano a 10 milioni di dollari, e il gioco non ha ancora smesso di vendere.
L'esperienza con *SoaS* è stata simile: con un investimento complessivo di 2,4 milioni di dollari (1 milione per lo sviluppo, 600.000 dollari per la promozione, 800.000 dollari per la distribuzione), lo strategico ha ricavato 8 milioni di dollari, e anch'esso continua ancora a vendere.

Sono cifre che pongono i giochi di Stardock ai margini di quello che può essere considerato "sviluppo indipendente". Eppure, i creatori di *SoaS*, Ironclad, sono uno studio composto da sole otto persone. In più, abbiamo visto come a incidere significativamente sui costi siano le spese di produzione, e Wardell ha confermato che vengono progressivamente decurtati dall'abitudine sempre più diffusa di acquistare i giochi via download digitale. Sono queste considerazioni che hanno fatto sì che la conferenza di Wardell sia stata seguita con attenzione da molti sviluppatori.

LA PAROLA AI GIOCHI

Anche per questo speciale abbiamo selezionato alcuni titoli che riteniamo essere meritevoli della vostra attenzione.
Non vogliono essere "i migliori" (anche se abbiamo incluso quelli che, nelle nostre esplorazioni in Rete, ci hanno colpito di più), semplicemente perché la fertilità creativa e l'elevata qualità media che caratterizza il settore rendono difficile effettuare una selezione. Piuttosto, abbiamo cercato di fornire una panoramica di generi e "stili", dando, al tempo stesso, abbastanza informazioni per chi si scoprirà interessato a conoscere meglio questi affascinanti territori di frontiera.



SITI INTERNET
Oltre a quelli citati altrove in queste pagine, i siti indicati di seguito possono essere d'interesse per chi vuole esplorare il mondo dei giochi indipendenti. Offrono news, recensioni, consigli per gli sviluppatori in erba (e non) e forum cui partecipano gli autori già affermati. Rappresentano solo una selezione dei molti dedicati ai giochi indipendenti, ma partendo da essi potrete accedere a molti altri:

Gamasutra (**www.gamasutra.com**) – Il principale punto di riferimento in Rete per la "cultura del videogioco". Oltre alle news e agli interessanti "dietro le quinte" sullo sviluppo dei giochi narrati dai principali progettisti, il sito presenta una bacheca attraverso cui offrire e trovare lavoro nell'industria. Gamasutra è uno dei promotori dell'Independent Games Festival. In inglese.

TIGSource (**www.tigsource.com**) – The Independent Gaming Source è un sito di news e commenti, nonché un punto d'incontro per gli sviluppatori di giochi "indie". Il giocatore occasionale potrà trovare, inoltre, recensioni di tutti i titoli più interessanti. A TIGSource partecipa, tra gli altri, Derek Yu, il creatore di *Aquaria* e *Spelunky*. In inglese.

Indie Vault (**www.indievault.it**) – Un grande portale italiano dedicato esclusivamente al panorama dei giochi "indie". Presenta news, interviste e recensioni, e ha il supporto dell'Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive (**www.aiomi.it**).

15 titoli notevoli

NEL nostro primo speciale, avevamo citato i 15 titoli che, a nostro avviso, meritavano la vostra attenzione intorno alla fine del 2007. La crescita del settore ci permette, oggi, di aggiungerne altri 15 (oltre ad alcune "curiosità" degne di attenzione). Si tratta di giochi, per quanto riguarda le pagine di GMC "inediti", ovvero che non sono mai stati recensiti. Inoltre, sebbene ci siamo concentrati sui titoli pubblicati dagli sviluppatori indipendenti nel periodo 2008-2009, abbiamo incluso anche titoli nati in precedenza, ma giunti a "maturità" solo di recente. Alcuni sviluppatori, infatti, lavorano e arricchiscono i propri prodotti anche per anni, godendo talvolta del supporto di una piccola, ma vibrante comunità. Anche questa volta, ragioni di spazio ci hanno costretto a trascurare molti giochi meritevoli. In tal senso, abbiamo deciso di focalizzare la nostra attenzione sulle produzioni che non godono della visibilità derivante da servizi di distribuzione digitale quali Steam o Impulse (pur senza trascurare classici come *Hammerfight* o *Blueberry Garden*). Come noterete, molti dei giochi di cui parliamo sono completamente gratuiti o richiedono, al massimo, una donazione di denaro facoltativa agli autori da parte dei giocatori.

I CRITERI DI VALUTAZIONE

I giochi "indie", per loro stessa natura, non possono essere giudicati con il medesimo metro applicato al software prodotto dalle grandi aziende. La grafica e il sonoro, per esempio, sono talvolta estremamente spartani, eppure il gioco continua ad avere un grande valore grazie alle idee e alla creatività profusevi dal suo progettista. Così, per ognuno dei titoli presentati, abbiamo deciso di valutarne tre aspetti:

Adrenalina: Quanto il gioco è emozionante e frenetico. Mentre tale dato, in genere, si applica agli sparatutto e ai piattaforme, anche generi diversi possono far salire l'adrenalina: per esempio, un rompicapo che deve essere risolto in un tempo molto limitato.

Ingegno: Un valore che riassume, al tempo stesso, l'originalità del gioco, la creatività dell'autore (magari nella realizzazione di livelli e situazioni surreali) e l'impegno mentale richiesto al giocatore per risolvere puzzle, gestire attività e così via.

Narrazione: Se il gioco ha una trama (come in un GdR o in un'avventura), allora con questo parametro ne valutiamo l'interesse – ma anche quello per titoli caratterizzati da ambientazioni ricche d'immaginazione, come piattaforme che ci portano a visitare pianeti alieni.

È altresì importante notare come il numero di "stellette" non corrisponda necessariamente a una valutazione complessiva. Un gioco come *Small Worlds* è mentalmente poco impegnativo, e non esattamente adrenalinico; eppure sono queste qualità a renderlo, al tempo stesso, coinvolgente e rilassante.

UNA NOTA SUI REQUISITI

Praticamente tutti i giochi "Indie" hanno requisiti di sistema contenuti, e girano su pressoché tutti i PC attualmente in circolazione. Noi abbiamo testato i giochi proposti su un laptop Sony Vaio VGN-FS215M con processore 1,73 GHz, 512 MB RAM e scheda grafica GeForce Go 6200 – senza riscontrare problemi. Molti titoli girano anche sui Netbook più comuni.
Lo spazio richiesto per installazione (quando richiesta) varia da gioco a gioco, ma in genere è modesto, e si colloca tra 1 MB e 200 MB. Tutti i giochi presentati sono in lingua inglese.

SPELUNKY



Genere: Piattaforme 2D
Costo: Gratuito
Link: www.spelunkyworld.com
Meriti: Un avventuriero alla Indiana Jones che non esplora mai due sotterranei uguali.
Adrenalina: ✪✪✪✪
Ingegno: ✪✪✪✪
Narrazione: ✪✪✪

Tra i molti giochi indipendenti emersi di recente, si può dire che *Spelunky* sia il più rappresentativo dell'intero settore: un gusto decisamente "rétro" (un piattaforme 2D in cui un avventuriero armato di frusta deve esplorare caverne piene di trappole, trabocchetti, equipaggiamenti, tesori e nemici) unito a una grafica che ricorda da vicino i classici da sala giochi degli Anni '80. Aggiungete la prossima versione, già annunciata per il 2010, per Xbox LIVE, e avrete la classica vicenda "dalle stalle alle stelle", sogno di più di uno sviluppatore da garage. Quanto scritto non deve far dimenticare l'enorme lavoro svolto dall'autore, Derek Yu sul fronte della rigiocabilità: I livelli di *Spelunky*, infatti, sono generati ogni volta casualmente da un algoritmo sviluppato da Yu (senza che per questo essi perdano di coerenza) e mantenendo sempre, man mano che si procede, un livello di sfida adeguato. In più, su PC, *Spelunky* è completamente gratuito.

HAMMERFIGHT



Genere: Picchiaduro
Costo: € 6,99 (su Steam)
Link: www.koshutin.com
Meriti: Quattro mazzate in libertà
Adrenalina: ✪✪✪✪✪
Ingegno: ✪✪✪
Narrazione: ✪✪✪

Cosa succede se si uniscono un'ambientazione fantasy/orientaleggiante, un eccellente motore di leggi fisiche, e una cultura le cui armi sono agganciate a catene trasportate da elicotteri? Lo sviluppatore russo Konstantin Koshutin ci ha provato, e il risultato è *Hammerfight*. Una trama discretamente costruita porta il protagonista a essere l'unico superstite del proprio popolo in lotta contro un malvagio Imperatore. All'atto pratico, i combattimenti avvengono controllando con il mouse curiosi velivoli di ispirazione steampunk, e mulinando, con il mouse stesso e un buon movimento di polso, le enormi armi a essi appese. L'arsenale include armi da mischia e capaci di colpire a distanza. Le prime possono essere rapide, ma poco efficaci, o devastanti ma molto lente, consentendo a tutti di sviluppare una tecnica di combattimento preferita. Un gioco utile per sfogarsi un po' quando, letteralmente, vi girano i mouse.

TIME FCUK



Genere: Piattaforme 2D
Costo: Gratuito
Link: www.newgrounds.com/portal/view/511754
Meriti: Due dimensioni… o molte di più?
Adrenalina: ✪✪✪✪
Ingegno: ✪✪✪✪✪
Narrazione: ✪✪✪

I giochi di piattaforme a scorrimento orizzontale sembravano un fenomeno morto e sepolto fin dagli Anni '90. Oggi rappresentano le punte di diamante della creatività tra gli sviluppatori indipendenti, e basta provare *Braid* o *Trine* per rendersene conto. Naturalmente occorre trovare un modo originale di riproporre il concetto, e *Time Fcuk* ci riesce alla grande. Una creatura uguale a noi afferma di essere "noi stessi, venti minuti nel futuro" e ci convince con la forza a entrare in una scatola. Al di là, troviamo un tradizionale mondo 2D con piattaforme e pericoli, ma con alcune dimensioni in più… letteralmente! Certi elementi del paesaggio, infatti, esistono su "livelli" diversi, cui possiamo accedere con il tasto "A". Alcuni livelli sono visibili, altri invisibili. In più, il personaggio che controlliamo deve spesso accedere al livello corretto mentre si sta muovendo… magari a metà di un salto. Il tutto richiede, al tempo stesso, coordinazione, prontezza di riflessi, ingegno e memoria. Il gioco, in Flash, gode di un notevole supporto dei fan, e molti nuovi livelli sono stati disegnati dalla comunità.

SMALL WORLDS



Genere: Piattaforme 2D
Costo: Gratuito
Link: http://jayisgames.com/cgdc6/?gameID=9
Meriti: Un universo che si scopre poco a poco…
Adrenalina: ✪✪
Ingegno: ✪✪
Narrazione: ✪✪✪✪

Parlare di *Small Worlds* è difficile, dal momento che il punto di forza del gioco, creato da David Shute, è il puro piacere della scoperta. La schermata iniziale mostra un paesaggio tracciato rozzamente con una manciata di pixel, e ricorda un disegno fatto da un bambino con una tavoletta grafica. Con i tasti e la barra spaziatrice controlliamo un "omino" (in verità, una colonnina di quadratini) che si muove e salta come nei tradizionali piattaforme. Il resto, incluso scoprire dove siamo e cosa dobbiamo fare, spetta a noi. *Small Worlds* si rivela poco a poco, mostrando come ogni cosa, per quanto complessa, possa a sua volta essere semplicemente un elemento di qualcosa di ancora più grande. Il gioco non è difficile, e sebbene richieda un minimo di coordinazione per controllare il protagonista, nonché qualche momento di riflessione in alcuni passaggi, non è realmente impegnativo. Il coinvolgimento deriva dall'andare avanti per scoprire, letteralmente, cosa c'è "oltre l'orizzonte". *Small Worlds* utilizza un plug-in Flash.

BLUE LACUNA

Genere: Avventura Testuale
Costo: Gratuito (si possono fare donazioni libere)
Link: http://lacunastory.com
Meriti: Una parola evoca più di mille immagini…
Adrenalina: ✪
Ingegno: ✪✪✪
Narrazione: ✪✪✪✪✪

"Scritto" da Aaron A. Reed, *Blue Lacuna* è un "romanzo interattivo" che si avvale di alcune delle convenzioni delle vecchie avventure testuali per porre il giocatore nei panni del protagonista di una storia. Colui (o colei) che interpretiamo è un "Viaggiatore", una persona con la capacità di proiettare il proprio spirito in altre dimensioni. Ora che un altro Viaggiatore ha inviato una richiesta d'aiuto da uno di questi mondi paralleli, è nostro dovere morale cercare di aiutarlo. Ma la dimensione cui tale cerca ci conduce presenta alcune caratteristiche peculiari… Con oltre 20 ore di gioco e abbastanza testo da riempire diversi romanzi, *Blue Lacuna* è il più vasto racconto interattivo mai realizzato, e può essere gustato sia come avventura testuale (in cui leggiamo sullo schermo cosa accade e digitiamo le azioni che vogliamo compiere), sia come semplice esperienza interattiva (un'opzione permette di evidenziare le parole e le azioni-chiave necessarie per procedere). Incredibilmente ben scritto, sognante, vivido e assolutamente unico nel suo genere.





WORLD BASKETBALL MANAGER

Un manageriale sportivo sulla scia di *Football Manager*, ma dedicato alla pallacanestro. Molto completo, anche se, non avendo licenze ufficiali, utilizza nomi storpiati per squadre e atleti.
www.wbmgame.com



THIS IS SAND

Un simulatore di… sabbia colorata che cade. Oltre a essere rilassante, almeno per alcuni, questo strano "giocattolo elettronico" usa un motore di leggi fisiche sperimentale molto interessante.
http://thisissand.com

CAPTAIN FOREVER



Genere: Sparatutto spaziale
Costo: € 13,90 (il demo ha funzionalità ridotte)
Link: www.captainforever.com/captainforever.php
Meriti: Costruisci la tua astronave e guarda come va!
Adrenalina: ✪✪✪✪✪
Ingegno: ✪✪✪✪
Narrazione: ✪✪

L'idea alla base di *Captain Forever* è così semplice, che molti si morderanno le mani per non averci pensato prima. Il giocatore inizia con una piccola navetta, armata con un semplice laser e circondata da "rottami spaziali". Tali rottami (armature, propulsori, nuove armi e via dicendo) possono essere montati sulla navetta-base in modo da migliorarne le caratteristiche. Il cosmo è, naturalmente, popolato da nemici, e distruggendoli otterremo nuovi componenti. Facile, no? Non molto, perché la navetta si muove nello spazio 2D obbedendo alle leggi fisiche d'inerzia e conservazione del moto. Ciò significa che una navicella con molti componenti è parecchio pesante, e accelererà e decelererà con fatica. O che due propulsori di potenza differente montati a distanza eguale dall'asse dell'astronave tenderanno a farla roteare in modo incontrollato. Trovare il giusto equilibrio tra un progetto potente, funzionale e facile da controllare diviene, quindi, una vera sfida. Il risultato è uno di quei giochi cui si resta attaccati per ore senza accorgersene.

78641: A TARG ADVENTURE



Genere: Avventura grafica
Costo: Gratuito
Link: http://members.shaw.ca/gzsoft/78641.html
Meriti: Nulla è abbastanza surreale.
Adrenalina: ✪
Ingegno: ✪✪✪✪
Narrazione: ✪✪✪✪

Chi ama esplorare le strane terre dei giochi indipendenti è abituato a fare incontri bizzarri. In fondo, buona parte del fascino del genere deriva anche dal voler uscire da ogni schema. *78641* riesce, però, a collocarsi ugualmente in una dimensione propria. In primo luogo, questa avventura grafica rappresenta la versione inglese di un titolo analogo nato come "simulatore di Esperanto", la lingua franca creata nel XIX secolo dal polacco Ludwik Zamenhof. In secondo luogo, la premessa suona all'incirca così: una padella di nome Dougleskoy Fluoride Beachanowicz (noi) si schianta in auto e muore. Dal momento che "Doug" ha lasciato dietro di sé delle rate dell'assicurazione non pagate, il Genio del Tempo decide di rimandarlo sulla Terra a saldare i suoi debiti. Non stiamo scherzando – né scherziamo quando confessiamo che questa improbabile trama ha dato origine a un gioco che ci ha tenuti incollati allo schermo fino alle ore piccole.

BLUEBERRY GARDEN



Genere: Rompicapo/Piattaforme
Costo: € 4,99 (su Steam)
Link: http://eriksvedang.com/blueberrygarden
Meriti: Un'esperienza poetica, ma anche una sfida per destrezza e meningi.
Adrenalina: ✪✪✪
Ingegno: ✪✪✪✪✪
Narrazione: ✪✪✪✪✪

Vincitore del "Seamus McNally Grand Prize" all'Independent Games Festival 2009, *Blueberry Garden* ci mette nei panni di una strana creatura simile a un uccello antropomorfo. Siamo in un curioso giardino, e il gioco utilizza le convenzioni dei platform 2D per creare quella che, in realtà, è un'avventura di mistero, esplorazione e soluzione di enigmi logici. Sulle schermo appaiono solo poche istruzioni su come muoversi, saltare, raccogliere oggetti e... volare. Spetta a noi esplorare il "piccolo, grande mondo" che ci circonda, scoprire come interagiscono gli elementi che lo compongono e, soprattutto, come fermare la catastrofe che minaccia di travolgerlo. Grazie anche a un comparto musicale di prima qualità, *Blueberry Garden* ha le qualità bizzarre e poetiche tipiche di alcuni cartoni animati indipendenti, pur restando un gioco eccellente e impegnativo. L'unico difetto è una certa brevità.

AUDITORIUM



Genere: Rompicapo
Costo: € 7,60 (il demo permette di giocare i primi tre "atti")
Link: www.playauditorium.com
Meriti: Il fluire della musica in uno spazio mentale.
Adrenalina: ✪
Ingegno: ✪✪✪✪✪
Narrazione: ✪

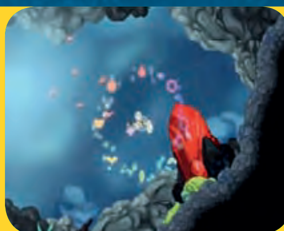
Tra i migliori esempi della generazione di giochi che sta trovando spazio sui nuovi dispositivi portatili (come l'iPhone), *Auditorium* sfugge, come molti altri titoli indipendenti, a qualunque descrizione semplice. Lo schermo di gioco è attraversato da un "flusso" che rappresenta "musica allo stato essenziale". Il giocatore ha a disposizione un numero limitato di frecce che possono essere posizionate in modo da deviare tale flusso; ogni freccia può essere ridimensionata in modo da focalizzare o rendere più ampia la corrente in uscita. L'obiettivo è ridisegnare il percorso del flusso in modo che riempia recipienti musicali, generando nel processo composizioni armoniche. *Auditorium* è, essenzialmente, un rompicapo, ma la sua natura unica porta a chiedersi se quanto vediamo sullo schermo del nostro PC non sia la rappresentazione digitale di quanto avviene nella mente di ogni compositore.

CORTEX COMMAND

Genere: Strategia in tempo reale
Costo: € 13,19 (il demo ha funzionalità ridotte)
Link: www.datarealms.com
Meriti: Un RTS frenetico e ricchissimo di opzioni.
Adrenalina: ✪✪✪✪✪
Ingegno: ✪✪✪✪✪
Narrazione: ✪✪✪

In un futuro remoto, solo i cervelli sopravvivono, in simbiosi con macchine. La colonizzazione dello spazio ha condotto alla scoperta di altre civiltà. La necessità di procurarsi risorse naturali conduce alla guerra e, nei "panni" di un cervello protetto da un bunker, il giocatore deve controllare telepaticamente il vasto arsenale di unità a propria disposizione, ed eliminare il cervello rinchiuso nel bunker avversario. L'idea è semplice, ma l'esecuzione è innovativa: il giocatore trasferisce la sua "coscienza" da un'unità all'altra, affida il controllo di alcune alla I.A., raccoglie "oro" dai pianeti su cui si combatte, e con esso compra nuove armi e unità scegliendole da una lista vastissima. Il tutto in un campo di battaglia 2D con elementi platform! *Cortex Command* è, tecnicamente, ancora in Beta, e a tratti la giocabilità risulta frustrante (grazie ad alcune unità difficili da controllare), ma si distingue per essere uno dei titoli più ricchi e originali sul mercato.





AQUARIA

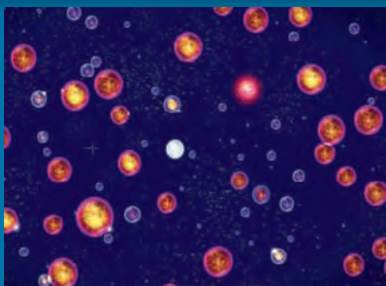
Una piccola elfa del mare deve imparare il segreto della magia musicale per sfuggire a un destino oscuro. Pur avendolo recensito su GMC di aprile 2008, lo inseriamo ugualmente in quanto è un gioco raccomandato grazie ai molti Mod.
www.bit-blot.com/aquaria



ROSE AND CAMELLIA

Una fanciulla rimasta vedova un giorno dopo le nozze deve difendersi dalle angherie della famiglia (tutta al femminile) di lui, a suon di schiaffoni. Uno "schiaffaduro" pressoché perfetto.
http://nigoro.jp/game/rosecamellia/rosecamellia.php

OSMOS



Genere: Mangiatutto
Costo: € 6,99 (il demo ha funzionalità ridotte)
Link: www.hemispheregames.com/osmos
Meriti: La metafora della vita a livello cellulare.
Adrenalina: ✪✪✪
Ingegno: ✪✪✪✪✪
Narrazione: ✪✪

In *Osmos* interpretiamo una particella di vita che naviga in un fluido primordiale – o, forse, nello spazio profondo. I movimenti avvengono espellendo materia nella direzione opposta a quella in cui desideriamo spostarci, e la particella naviga seguendo le leggi della fisica newtoniana: ovvero, continuando a spostarsi in una direzione fino a quando non viene esercitata una forza eguale, ma contraria. Intorno a noi fluttuano altre particelle, alcune più piccole, altre più grandi. Possiamo assorbire le prime, aumentando le nostre dimensioni, ma in compenso saremo rapidamente assorbiti dalle seconde. L'obiettivo è sopravvivere a ogni livello e alle sue insidie (come forze gravitazionali esterne), diventando i più grandi, senza dimenticare che ogni volta che espelliamo materia la nostra massa si riduce... *Osmos* è un meraviglioso gioco di lenta pianificazione dei propri movimenti, al tempo stesso ingegnoso e rilassante, e dalle qualità quasi ipnotiche.

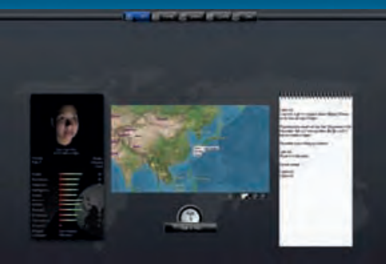
MYSTERY CASE FILES DIRE GROVE



Genere: Trovaoggetti/Avventura
Costo: € 4,89 (il demo ha funzionalità ridotte e scade dopo un'ora)
Link: www.bigfishgames.com
Meriti: Due generi uniti dal gelo...
Adrenalina: ✪
Ingegno: ✪✪✪✪
Narrazione: ✪✪✪✪

Negli ultimi anni, i giochi in cui occorre trovare gli oggetti elencati in una lista in schermate stracolme di altre cianfrusaglie stanno godendo di una popolarità sempre maggiore. Recentemente, gli sviluppatori di Bigfish hanno cominciato a incorniciare questo peculiare genere di rompicapi entro tradizionali avventure grafiche in prima persona (alla *Myst*, per intenderci). *Dire Grove* ci porta nella campagna inglese, nel cuore dell'inverno, sulle tracce di un gruppo di studenti che *potrebbero* avere risvegliato un'antica maledizione. Risolvendo le parti di "cerca" degli oggetti permette di raccogliere alcuni di essi nell'inventario, e questi ultimi vengono usati nelle sezioni di avventura in prima persona. Come valore aggiunto, la storia degli studenti è narrata dalle registrazioni video che hanno lasciato, in stile "Blair Witch" o "Paranormal Activity", e interpretate da attori professionisti.

REAL LIVES 2010



Genere: Simulatore di vita
Costo: € 20,90 (il demo consente di giocare tre vite)
Link: www.educationalsimulations.com
Meriti: Uno sguardo alle "vite degli altri".
Adrenalina: ✪
Ingegno: ✪✪✪✪
Narrazione: ✪✪✪✪✪

Un progetto nato a scopo educativo, *Real Lives* simula la vita di un abitante del pianeta Terra. Il gioco inizia con la nascita del nostro "alter ego", che può avvenire in un paese qualsiasi tra i tanti del mondo. Da qui, siamo liberi di compiere alcune scelte, mentre altre vengono imposte dalla situazione economica e sociale che ci circonda. *Real Lives* è basato su statistiche reali per quanto riguarda questioni che vanno dalla salute, alle opportunità di amore e lavoro, alle guerre. Alcune vite sono, semplicemente, più fortunate, altre meno. Talvolta, ci si può consolare per aver fatto del proprio meglio, in altre si prova una sensazione di ingiustizia. Sempre che gli imponderabili eventi del fato non ci abbiano donato una vita breve, magari stroncata già nella culla. Lo scopo di *Real Lives* è aiutare i giocatori a capire come vivono i cittadini del mondo, e il risultato è un'esperienza che fa pensare.

PLATFORM



Genere: Piattaforme/Rompicapo
Costo: Gratuito
Link: www.platformthegame.com
Meriti: Una stanza alla volta, un mistero alla volta.
Adrenalina: ✪✪✪✪
Ingegno: ✪✪✪✪✪
Narrazione: ✪✪✪✪

Il titolo non farebbe pensare a un gioco esattamente nuovo, ma la realtà è ben diversa: *Platform* narra la storia di due personaggi che si risvegliano, privi di memoria, in una strana stanza. L'obiettivo è capire cosa fare per uscire, ma la ricompensa è semplicemente... trovarsi in un'altra stanza. Ispirato al film-culto "Cube – Il Cubo" (1997), *Platform* è stato distribuito in modo originale: una stanza ogni settimana, per 33 settimane. I due personaggi devono coordinare la propria fuga sfruttando i pochi talenti a loro disposizione, anche se tra essi c'è una capacità di sfruttare i muri per saltare a grandi altezze che ricorda in parte "Matrix", in parte lo sport urbano del parkour. *Platform* richiede un plug-in Shockwave (oltre a molta pazienza), ed è completamente gratuito.

TRILBY: THE ART OF THEFT

Genere: Platform/Avventura/Rompicapo
Costo: Gratuito
Link: www.escapistmagazine.com/content/games/yahtzee/artoftheft
Meriti: *Thief* in 2D...
Adrenalina: ✪✪✪
Ingegno: ✪✪✪✪✪
Narrazione: ✪✪✪✪

L'australiano di origini inglesi Ben "Yahtzee" Croshaw è famoso per due motivi: le sue leggendarie recensioni su Internet "Zero Punctuation" (in cui massacra senza distinzione i principali titoli di punta con l'ausilio di animazioni rudimentali) e la serie di avventure grafiche *The Chzo Mythos* (di cui abbiamo parlato nello scorso speciale). *The Art of Theft* è ambientato nel 1991, e vede un ladro gentiluomo di origini britanniche impegnato in una serie di furti negli Stati Uniti. L'ispirazione viene chiaramente dalla serie *Thief*, in particolare per come il protagonista deve avvalersi delle zone d'ombra per evitare i mezzi di sorveglianza delle vittime. La grafica è rudimentale, ma ogni livello trabocca di idee, e lo stile narrativo è quello ricco e fantasioso per cui Croshaw è divenuto giustamente famoso.





AI WAR: FLEET COMMAND

Uno strategico in tempo reale che vede uno o più giocatori impegnati contro una I.A. di tipo sperimentale, che adatta la difficoltà al livello di "aggressività" dei partecipanti.
http://arcengames.com



SURVIVAL CRISIS Z

Un gioco nato dall'esplorazione di una semplice idea: cosa succederebbe se alla giocabilità "aperta" di *Grand Theft Auto* si unisse il tipico mondo post-apocalittico invaso da zombi?
http://skasoftware.com

Blizzard e il nuovo Battle.net

GREG CANESSA

Battle.net, di Blizzard Entertainment, nel 2010 si rinnova completamente, con l'obiettivo dichiarato di diventare il più completo il servizio di gioco online per PC. Il suo responsabile Greg Canessa ci parla dei progetti attuali e delle possibilità future.



NATO nel gennaio 1997 come supporto per la modalità multiplayer di *Diablo*, Battle.net è diventato uno dei principali punti di riferimento nell'universo del gioco online per PC.

Nei tredici anni trascorsi dal suo esordio, però, altri servizi simili sono apparsi sulla scena – uno tra tutti Steam. Inoltre, fenomeni come Facebook e Twitter hanno rivoluzionato il modo con cui i giocatori socializzano su Internet. Ora, con *StarCraft II* atteso per la metà del 2010 e *Diablo III* in lavorazione, Blizzard ha deciso di rimettere mano su Battle.net. Le novità, come abbiamo potuto scoprire, saranno molte.

Innanzi tutto, quando pensate di lanciare il nuovo servizio?
Greg Canessa: Il client sarà distribuito insieme a *StarCraft II*, ma si potrà anche scaricare gratuitamente dalla Rete: non sarà necessario acquistare un gioco Blizzard per installarlo, iscriversi e iniziare a fare parte della comunità Blizzard. Come data, pensiamo alla metà del 2010.

Precisato questo, la domanda successiva è abbastanza ovvia: quali aspetti di Battle.net avete deciso di migliorare? E come tutto ciò arricchirà la qualità del servizio per gli utenti?
GC: Il nostro obiettivo è creare il principale punto di riferimento per il gioco online, integrando l'esperienza ultradecennale accumulata con BN con alcune delle caratteristiche dell'attuale fenomeno dei "social network". La prima cosa che un giocatore incontrerà, a parte la nuova interfaccia, sarà il concetto di "Real ID". In sintesi, tutti i suoi account in tutti i giochi Blizzard saranno legati a un unico indirizzo e-mail, e a un'unica "identità" su Battle.net. Si potrà creare una lista generale di amici, vedere quando sono connessi e contattarli in ogni momento con la massima facilità; ciò può avvenire a prescindere dal gioco cui si sta giocando o, nel caso di *World of Warcraft*, del personaggio che si utilizza.

Quindi, per esempio, se sto giocando a *WoW* con il mio paladino, e un mio amico si connette a Battle.net per giocare a *StarCraft II*, sarò avvisato del suo arrivo e potrò contattarlo…
GC: Esatto e si potrà farlo direttamente dalla finestra di chat di *WoW*, mentre egli potrà rispondere da quella di *SC II*, senza che sia necessario uscire dai rispettivi giochi.

Che opportunità darà il nuovo Battle.net ad attività "comunitarie" come lo scambio di Mod o la partecipazione a partite online?
GC: Uno degli elementi più importanti sarà la rivoluzione del sistema di "matchmaking", ovvero come giocatori in cerca di una partita saranno messi in contatto. Si potrà decidere il gioco, la mappa, la modalità multi giocatore… e Battle.net troverà automaticamente altri iscritti interessati alla nostra stessa esperienza. Ogni giocatore sarà valutato per la sua abilità, in modo da trovare avversari all'incirca del suo stesso livello. Per le competizioni è previsto un sistema di "leghe". Possiamo definirle come "Bronzo", "Argento", "Oro". All'interno di ogni lega, il giocatore sarà valutato sulla base delle prestazioni di 100 altri utenti del suo livello. Chi, invece, gioca solo ogni tanto, per divertirsi, non correrà più il rischio di incontrare qualche campione di livello mondiale (sempre che non desideri farlo): i principianti potranno partecipare a partite su mappe pensate per insegnare a giocare gradualmente, dove, per dire, il ritmo delle partite sarà più lento, e ci saranno sistemi per evitare tattiche di "rush". Nel caso di *StarCraft 2,* esisterà la possibilità di organizzare partite cooperative contro l'Intelligenza Artificiale (con Achievement appropriati). Infine, naturalmente, il nuovo sistema di "matchmaking" avrà sempre un occhio di riguardo per i giocatori inseriti nella nostra lista di amici. Per quanto riguarda i Mod, posso dire che *StarCraft 2* avrà utility che faciliteranno la creazione di mappe personalizzate, e questi strumenti saranno più sofisticati di quelli visti in passato. I giocatori potranno scambiare le proprie mappe su Battle.net, e valutare e commentare quelle di altri modder; esisteranno classifiche dei Mod più giocati, e così via.



Il sistema di "matchmaking" renderà più semplice trovare una partita online adatta ai nostri gusti.

Parlando di Achievement, *World of Warcraft* li ha introdotti poco prima della pubblicazione di *Wrath of the Lich King*. Dunque su Battle.net vedremo un'evoluzione di tale concetto…

GC: Prevediamo Achievement per tutti i giochi Battle.net, e di legarli al "Real ID" del giocatore. Questo significa, per esempio, che sarà possibile conseguire tutti gli Achievement di *WoW* anche utilizzando personaggi diversi, e la somma dei loro sforzi verrà riconosciuta al giocatore che li controlla. Per *StarCraft II* stiamo progettando conseguimenti sia per il single player, sia per il multiplayer, insieme all'idea di unire a ognuno una sorta di "insegna", che potrà quindi essere esibita sui propri veicoli.

Sarà possibile seguire i tornei online come spettatori?

GC: Non subito, ma tutte le partite saranno registrate in file appositi. L'idea iniziale è di mettere a disposizione le registrazioni degli incontri dei, diciamo, 200 migliori giocatori di un certo titolo, in modo da consentire a chiunque di studiare come si muovono i campioni. In ogni caso, il supporto alle varie forme di "sport virtuale" rimane sempre tra i principali obiettivi di Blizzard.

Uno dei punti di forza dei giochi Blizzard è la loro longevità. Titoli come *StarCraft* e *Diablo II* sono a tutt'oggi molto giocati, sebbene siano trascorsi oltre dieci anni dalla loro pubblicazione. Pensate di renderli compatibili, un giorno, con la nuova versione di Battle.net?

GC: Non è una cosa che avverrà subito, ma è probabile che in futuro pubblicheremo aggiornamenti per i nostri vecchi titoli in modo da rendere possibile tale compatibilità. Nel frattempo, essi saranno ancora supportati attraverso la "vecchia" Battle.net (che Blizzard intende rinominare "Battle.net Classic" – N.d.R.)

Con una base di 13 milioni di giocatori iscritti al solo *World of Warcraft*, il nuovo Battle.net può senza dubbio interessare anche altre società di software. Pensate di "aprire" l'accesso ai suoi servizi anche a terzi, come ha fatto Steam?

GC: All'inizio, Battle.net supporterà solo giochi Blizzard. Eventuali variazioni a tale politica saranno discusse solo dopo il lancio del servizio.

Altri servizi offrono una qualche forma di "interconnettività" tra PC e console. Penso, per esempio, a Xbox LIVE e Games for Windows LIVE. Blizzard, per ora, si è concentrata sul PC. Pensate di estendere il nuovo Battle.net anche al mondo delle console?

GC: Per il momento, siamo concentrati sul PC. Il nostro obiettivo è offrire la migliore esperienza possibile su questa piattaforma.

Lo stesso, quindi, può dirsi per quanto riguarda la possibilità di collegarsi a Battle.net attraverso dispositivi mobili, come l'iPhone?

GC: È senza dubbio un'idea molto interessante, ma ci penseremo solo dopo esserci assicurati che the Battle.net abbia raggiunto gli obiettivi che ci siamo posti su PC.



SOLDI VERI!

Se dovessimo citare la novità più sorprendente emersa dalla nostra intervista con Greg Canessa, senza dubbio metteremmo al primo posto la notizia che sul nuovo Battle.net i giocatori potranno *vendere* i propri Mod. "E parliamo di venderli sul serio, per soldi veri!", ha specificato ridendo Greg. All'atto pratico, Blizzard consentirà ai modder di proporre i loro lavori migliori sul "mercato virtuale" di Battle.net, chiedendo una somma di denaro a chi desidera scaricarli. Blizzard sta ancora lavorando sui dettagli dell'accordo che sarà necessario sottoscrivere se si desidera avvalersi di tale opportunità, e non è ancora chiaro, per esempio, se un Mod dovrà essere approvato dalla società prima di poter essere messo in vendita.



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese, sono passati per le nostre mani principalmente accessori esterni al computer, come un monitor, un mouse e un'unità Network Attached Storage (NAS), per condividere con tutti i PC della rete interna i propri file multimediali. Non manca anche una scheda video DirectX 11 ben predisposta verso l'overclock.

L'EDITORIA PUNTA SUL DIGITALE

COME di consueto, a gennaio c'è l'appuntamento con il Consumer Electronics Show (CES) di Las Vegas, la più importante manifestazione mondiale dedicata all'elettronica di consumo: computer, console, telefoni e tecnologia in generale.

Il CES è un po' come la cartina tornasole di questo mercato, e permette di intuire quali saranno le tecnologie su cui punteranno i produttori. Quest'anno, in particolare, l'attenzione si è concentrata attorno ai display in tre dimensioni, complice la recente uscita di "Avatar" di James Cameron: tutti i produttori di TV mettevano in bella mostra i loro nuovi modelli capaci di visualizzare immagini stereoscopiche (tramite gli appositi occhialini) oltre a quelle "standard", e Sony non ha perso tempo per sottolineare che la PlayStation 3 è già compatibile con lo standard dei Blu-ray in 3D. Secondo le previsioni, entro una decina d'anni i display tridimensionali rappresenteranno la fetta preponderante del mercato, e il 2010 dovrebbe rappresentare l'inizio di questa era, con l'uscita dei primi Blu-ray 3D.

Ciò che ci ha stupito maggiormente, però, è stato l'enorme numero di lettori per eBook presentati: non solo i nuovi modelli di Kindle (fra cui l'intrigante Kindle DX, con un'enorme display da quasi 10 pollici), ma anche Nook, Alex, QUE proReader e mille altri. Nonostante l'avvio in sordina di Kindle, i cosiddetti eBook reader hanno lentamente iniziato a prendere piede, tanto che a Natale Amazon.com ha annunciato di aver venduto – per la prima volta – più libri elettronici che in formato cartaceo (sul mercato nordamericano).

Negli Stati Uniti, questi gadget stanno iniziando a diffondersi a macchia d'olio, complice un ottimo supporto da parte degli editori: tutti i nuovi modelli sono infatti dotati di connessione 3G, che permette di scaricare libri e giornali senza costi di connessione. Gli abbonamenti a giornali come il "New York Times" o, per rimanere in Italia, "La Stampa", sono più economici rispetto a quelli dell'edizione cartacea, e la possibilità di accedervi ovunque ci si trovi nel mondo è un plus non da poco. Sempre negli USA, poi, basta entrare in un qualsiasi negozio della famosa catena di librerie Barnes & Noble per accedere alla rete interna e acquistare, a un prezzo massimo di 9,99 dollari, una vagonata di libri, compresi i best seller appena usciti che in edizione "classica" costano più del doppio. A ciò si aggiunga, poi, la possibilità di accedere a migliaia di testi ormai liberi da diritti d'autore, come i romanzi di William Defoe, di Jane Austen e tanti altri classici.

E in Italia? Da noi la situazione non è così rosea: gli eBook reader si trovano facilmente, e alcuni centri commerciali hanno anche cercato di spingerne le vendite nel periodo natalizio, ma il problema principale è reperire i libri. Amazon ha una vasta selezione, ma la maggior parte dei testi sono in inglese, e i siti italiani che vendono eBook si contano sulle dita di una mano. Scordatevi di entrare in Feltrinelli o Mondadori e trovare una rete Wi-Fi cui collegarvi con il vostro Kindle per acquistare libri. Scordate anche di consultare molti quotidiani nostrani: al momento di andare in stampa, l'unico giornale italiano presente nel catalogo elettronico è, infatti, "La Stampa" (mentre per quanto riguarda le testate americane sono già parecchie, e non parliamo solo della tecnologica "Wired", ma anche dei più tradizionali "Washington Post" e "Daily Mail", senza dimenticare il "NY Times", come già scritto, e pure il francese Le Monde).

Acquistare oggi un lettore di eBook è uno sfizio che si possono permettere solo coloro che masticano senza problemi l'inglese, ma siamo certi che, entro breve, anche nel nostro Paese ci si inizierà a muovere seriamente verso l'editoria digitale. Chissà… magari entro qualche tempo scaricherete GMC via 3G mentre sarete in treno e la leggerete durante il viaggio verso la scuola o il lavoro, senza nemmeno dover passare per l'affollata edicola.



"Acquistare oggi un eBook reader è uno sfizio per anglofoni"



■ **Pur migliorabili, i lettori di eBook sono fra i gadget più desiderati del momento dalla redazione di GMC.**

PHILIPS 220X1

- **Produttore:** Philips
- **Distributore:** Philips
- **Internet:** www.philips.com
- **Prezzo:** € 189

QUANDO si parla di TV, soprattutto in alta definizione, Philips si distingue dalla concorrenza per la sua linea Ambilight, caratterizzata da una cornice che cambia colore secondo quanto visualizzato per rendere più "mordida" l'immagine e, in un certo senso, estenderla oltre le dimensioni dello schermo.

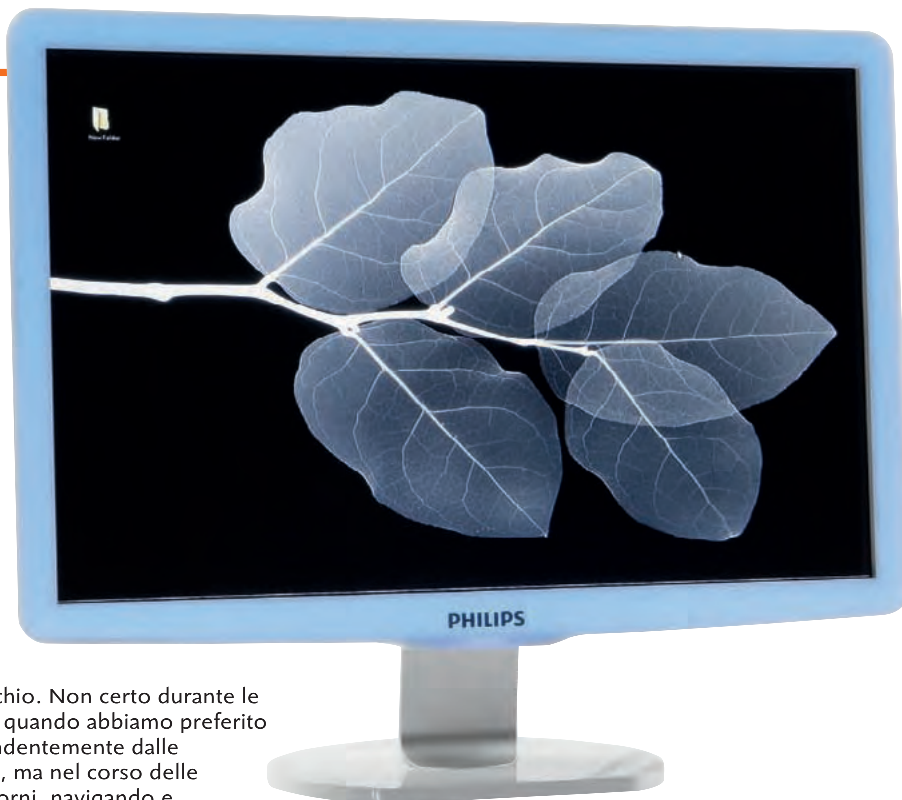
La qualità è decisamente notevole, ma lo scotto da pagare è un prezzo di listino superiore a modelli equiparabili, ma privi della tecnologia Ambilight. Siamo rimasti stupidi, invece, dal prezzo del monitor 220X1, che pur contando su una cornice luminosa, viene venduto a una cifra allineata a display di dimensioni equiparabili.

Per 189 euro ci si porta a casa un LCD da 22 pollici, caratterizzato dalla risoluzione di 1680x1050 e da un tempo di risposta di 2 ms, basato quindi su matrice Tn. Il vantaggio di quest'ultima è l'eccellente velocità di risposta dei pixel, che evita le fastidiose scie del ghosting, mentre il tallone d'Achille è l'angolo di visione, soprattutto verticale, decisamente limitato. Come la maggior parte dei monitor da giocatori, l'immagine sarà perfetta sino a che osserverete l'unità dal punto ideale, mentre basteranno poche decine di gradi di inclinazione per notare aberrazioni nei colori.

Per quanto riguarda la tecnologia Ambilight, a questa cifra non si può pretendere la cornice di fascia alta, che cambia colore in relazione a quanto avviene sullo schermo, di conseguenza bisogna accontentarsi di un semplice colore blu, che può cambiare fra due tonalità differenti (o spegnersi del tutto). Inizialmente molto scettici, dopo qualche giorno di impiego abbiamo dovuto ammettere che l'illuminazione non è un'idea del tutto peregrina, anzi, in certi casi l'abbiamo apprezzata parecchio. Non certo durante le sessioni di gioco, quando abbiamo preferito spegnerla indipendentemente dalle condizioni di luce, ma nel corso delle attività di tutti i giorni, navigando e scrivendo testi. In particolare, è quando si lavora in una stanza buia che la leggera luce azzurra emanata dalla cornice aiuta ad ammorbidire la luminosità dello schermo e ad affaticare meno la vista, soprattutto nel caso di pagine Web dallo sfondo bianco o in quello dei tipici file di Word ed Excel.

> "Dal punto di vista ludico si comporta molto bene"

Dal punto di vista ludico, in ogni caso, il 220X1 si comporta molto bene e, oltre a contare su un ottimo contrasto, si distingue per la velocità di risposta. A confronto dei tanti display Full HD, la risoluzione può sembrare un po' bassa, ma ciò può costituire un vantaggio per chi non è dotato di un computer dell'ultima generazione in grado di reggere tutti i giochi a 1920x1080: renderizzare i contenuti a 1680x1050 semplifica non poco il lavoro della GPU, e anche un prodotto di fascia media non dovrebbe aver problemi di fluidità.



Il display di Philips ha stile sia da spento (con un bianco che ricorda i Mac), sia una volta acceso.

L'unica pecca di questo monitor è caratterizzata dalla scarsa flessibilità: non include uno hub USB e come connessioni accetta solo DVI e VGA, dimenticando l'esistenza di HDMI e DisplayPort. Bisogna ammettere, però, che per la cifra cui viene venduto non si può pretendere tutto.



Un buon monitor, consigliabile per chi, oltre a giocare, usa il PC per lavorare, magari la sera e con le luci basse. Peccato per l'assenza di una connessione HDMI, ma visto il prezzo, non si può pretendere troppo.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

ALLA LAVAGNA

Durante il CES di Las Vegas, l'amministratore delegato di Microsoft, Steve Ballmer, ha presentato lo Slate PC (PC lavagna), ovvero un tablet prodotto da HP e munito di Windows 7. Le specifiche precise del prodotto non sono state rese pubbliche, ma al suo debutto primaverile il dispositivo dovrebbe vantare un processore CULV, 4 GB di RAM un hard disk da 320 MB nascosti dietro uno schermo multitouch da 8 o 10 pollici. In realtà, il prodotto non vantava un'interfaccia particolarmente innovativa, come quella suggerita dalla stessa Microsoft nella forma del progetto Courier, limitandosi a visualizzare il software Kindle per la lettura di libri in formato elettronico e il classico desktop di Windows, in abbinamento a una tastiera grafica richiamabile dall'utente. Nonostante questo, la presentazione sottolinea come l'interesse generale delle aziende si stia rapidamente spostando dai netbook a questi dispositivi, che nella fiera americana comparivano anche nella forma di prototipi a due schermi, tra cui un interessante MSI. La vera evoluzione della specie dovrebbe avvenire mentre leggete queste righe grazie alla controparte di Apple, attesa da mesi, munita della medesima interfaccia dell'iPhone e, probabilmente, basata su processore Core 2 di Intel, capace di muovere una versione fortemente online di Snow Leopard.

FAMIGLIA ALLARGATA

ATI continua a estendere l'architettura DirectX 11 ai portatili e alla fascia economica del mercato con i nuovi quattro modelli della serie Mobility 5000: il 5800 opera a 700 MHz, vanta 800 shader, 1,12 TeraFlops di potenza e un bus a 128 bit collegato a memorie GDDR5. Nonostante il nome, quindi, assomiglia più a un Radeon 5770 che alla potente controparte 5850 per desktop, ma riesce a soddisfare le esigenze grafiche dei desktop più propensi al gioco. Nei modelli 5700 e 5600, il numero degli shader si dimezza e la frequenza scende a 650 MHz,

SYNOLOGY DS110J

- **Produttore:** Synology
- **Distributore:** Synology
- **Internet:** www.verbatim.it
- **Prezzo:** € 149

LE esigenze di chi usa il PC sono in continuo aumento e se, fino a un paio d'anni fa, 2 TB di hard disk erano un'enormità, adesso iniziano a stare un po' stretti.

Quando, poi, oltre al PC, si sfruttano altri gingilli elettronici, come iPod, iPhone, console di nuova generazione o HDTV che interagiscono con i contenuti multimediali, è facile desiderare ancora di più. Non solo in termini di spazio libero su cui copiare i file multimediali, ma anche in termini di comodità: dover accendere il PC per accedere ai propri contenuti è uno spreco di tempo e di energia elettrica. La soluzione ideale è dotarsi di un'unità Network Attached Storage (NAS), e Synology ha recentemente presentato una soluzione che ha subito colpito la nostra attenzione: per soli 129 euro (hard disk escluso) ci si porta a casa un oggetto comodo, in grado di fare da server per i download, per iTunes, e addirittura gestire lo streaming di filmati e musica verso le periferiche che supportano il recente protocollo DLNA, come Xbox 360 e PlayStation 3. Grazie al supporto per reti Gigabit Ethernet, il DS119j è in grado di mandare in streaming filmati sino a 1080p, anche i diffusi MKV che fanno tanto dannare i possessori di console e Media Center (a causa del mancato supporto ufficiale).

Nonostante il prezzo contenuto, a queste peculiarità se ne aggiungono altre, come la presenza di porte USB 2 ed e-SATA da sfruttare sia per aumentare la capacità del NAS, sia per trasferire velocemente dati sull'unità o per farne il backup su un disco esterno. Addirittura, grazie a una comoda utility, sarà possibile usare il NAS per effettuare il backup di tutti i PC presenti in rete.

> "A dispetto del prezzo contenuto, il DS110j offre tante funzionalità"

Collegare e installare il Synology DS110j nella propria rete è semplicissimo, e anche l'utente meno esperto dovrebbe riuscire a vederlo funzionare in pochi minuti seguendo la procedura guidata. A questo punto, non rimane che copiare i propri archivi audio e video sull'hard disk (tramite la rete o un hard disk esterno eSata o USB), farli indicizzare dall'unità e tutto sarà pronto. Grazie all'UPnP (Universal Plug & Play) basterà cliccare sull'icona "risorse di rete" per accedere alle cartelle presenti sul NAS.

Dal punto di vista delle prestazioni, non possiamo lamentarci: il piccolo processore a 800 MHz è sufficientemente potente per gestire i server e l'eventuale transcoding audio dei formati non riconosciuti, mentre l'interfaccia Gigabite Ethernet non ha mai avuto un'incertezza, nemmeno nello streaming di filmati Full HD con audio 5.1. L'unità è anche piuttosto silenziosa, e non siamo mai stati infastiditi dal rumore della ventola. L'unico accorgimento che ci sentiamo di consigliare è di appoggiare l'hard disk su un supporto in gomma, per evitare che troppe vibrazioni vengano trasferite al case in plastica che le amplifica: se durante la visione di un film tali vibrazioni sono trascurabili, quando si copiano grandi quantità di dati, o quanto l'unità re-indicizza i file multimediali, il ronzio si sente.

A dispetto del prezzo contenuto, il DS110j offre tante caratteristiche e funziona bene. Espanderne la capacità è semplice: basta cambiare il disco fisso interno (supporta fino a 2 TB) o aggiungere unità esterne (altri due dischi USB e uno eSata). Se ciò non bastasse, potete orientarvi verso i modelli superiori, che supportano fino a 4 dischi interni, anche in modalità RAID. Purtroppo, al contrario del DS110j, i prezzi dei modelli a più slot sono meno aggressivi.



Piccolo e discreto, il DS110j si riesce a nascondere abbastanza facilmente in un angolo.



Un NAS economico, ma perfetto per le esigenze di una famiglia: la connessione Gigabit permette sia di inviare stream Full HD, sia di servire più di un terminale, il tutto mentre l'unità si occupa di gestire eventuali download.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

mentre il più economico 5400 utilizza solo 80 shader. Tutte le versioni, a eccezione di quella più economica, supportano la tecnologia Eyefinity, arrivando a gestire fino a 6 monitor contemporaneamente. In ambito desktop, la novità è invece rappresentata dal Radeon 5570, che dovrebbe operare a 650 MHz ed essere abbinato a memorie GDDR3. ATI non ha ancora ufficializzato il numero di shader presenti nella GPU, che troverà posto in VGA dal prezzo inferiore ai 100 euro.

NVIDIA SCALPITA

NVIDIA, in attesa di trasformare l'architettura Fermi in una tardiva famiglia di VGA DX 11, ha annunciato Tegra 2, il più potente processore per dispositivi mobile. All'interno del minuscolo chip da 40 nanometri trovano posto due core ARM Cortex A9 affiancati da un encoder e un decoder di filmati a 1080p, un DSP dedicato ai segnali provenienti da telecamere e macchine fotografiche e un cospicuo quantitativo di shader di generazione non specificata. In sostanza, Tegra 2 promette prestazioni doppie o triple rispetto al più potente processore per telefoni attualmente esistente, offrendo la possibilità di aprire più applicazioni contemporaneamente, mentre sullo schermo compare una grafica completamente accelerata, potenzialmente paragonabile a quella prodotta da una GeForce 8200. La bontà del prodotto è tale, da aver convinto oltre 50 partner, che inseriranno il piccolo campione di NVIDIA all'interno di telefoni, navigatori satellitari, tablet e perfino netbook muniti di Android, Windows Mobile o Chrome OS. Nel campo dei desktop, la novità maggiore riguarda la funzionalità 3D surround, che dovrebbe apparire a breve nei ForceWare dedicati alle schede GTX 200. Grazie a essa, sarà possibile spalmare le immagini stereoscopiche dei giochi su ben tre monitor, tramite l'utilizzo di configurazioni SLI.

SEI ASSI

Razer ritiene che il sistema di controllo

VERBATIM RAPIER V2

- **Produttore:** Verbatim
- **Distributore:** Verbatim
- **Internet:** www.verbatim.it
- **Prezzo:** € 29,90

"I pulsanti laterali sono scomodi"



Apparentemente sembra tutto a posto: una volta appoggiata la mano sul Rapier V2, però, ci si rende conto che qualcosa non va.

QUANDO abbiamo provato il primo prodotto per giocatori di Verbatim siamo rimasti positivamente colpiti: si trattava di un paio di buone cuffie 5.1, vendute a un prezzo allettante.

Di conseguenza, eravamo curiosi di testare anche i mouse della serie Rapier, sulla carta interessanti soprattutto per via del rapporto qualità/prezzo.
Il Rapier V2 è un mouse con sensore laser da 3.200 DPI, caratterizzato dalle peculiarità tipiche dei prodotti dedicati agli appassionati degli FPS: peso regolabile tramite piccole zavorre, sette pulsanti programmabili, sensibilità modificabile al volo e, addirittura, due tipi di piedini, per adattarlo al maggior numero di superfici.

Diciamo da subito che il Rapier è molto preciso e, pur non stabilendo alcun record in questo campo, svolge egregiamente il proprio compito. I due tipi di piedini risultano molto comodi e abbiamo apprezzato la possibilità di distribuire a piacimento la zavorra nei due vani disponibili agli estremi della periferica. Tecnologicamente, non si possono fare molte critiche a questo prodotto, considerando che viene venduto a meno di 30 euro.
I problemi iniziano ad arrivare quando si passa all'ergonomia, aspetto su cui Verbatim deve lavorare ancora parecchio. I tasti principali sono particolarmente scomodi e poco reattivi, oltre a trasmettere una sensazione di esagerata fragilità: nonostante il clic che segnala l'avvenuta pressione, la sensazione tattile non è convincente. Passando alla rotella, non siamo messi meglio: troppo sporgente e "plasticosa" per solleticare il desiderio degli appassionati di videogiochi. Il peggio, però, sono i due pulsanti laterali, scomodi da utilizzare anche per banali compiti come andare avanti e indietro nella cronologia del browser.

Un peccato, perché il Rapier V2 è preciso e, considerato il prezzo, avrebbe potuto rappresentare una valida alternativa a prodotti più blasonati.

GIOCHI COMPUTER

Il sensore laser è di buona qualità, ed è apprezzabile la presenza di due tipi di piedini. Peccato che non sia stata dedicata altrettanta attenzione all'ergonomia. Considerato il prezzo, può essere un buon mouse "da battaglia".

6

del Wii possa avere successo anche in ambito PC. Per questo, sta collaborando con l'azienda americana Sixense per dare vita a un controller che, grazie a un sensore di rilevamento dei campi elettromagnetici, può riflettere i movimenti dell'utente in modo pressoché identico alla controparte Nintendo.
Per ora, l'azienda americana specializzata in mouse sta verificando la validità del prodotto con una versione modificata di *Left 4 Dead 2*, capace di indirizzare fedelmente i colpi inferti dai giocatori usando le armi bianche. Il prototipo mostrato al CES dovrebbe tramutarsi in un prodotto reale entro la fine del 2010, ma soffriva del medesimo ritardo di reazione che caratterizza il WiiMote e che lo rende poco adatto agli FPS, pur offrendo una libertà di movimento superiore a quella provata su console. Razer è fiduciosa di ottenere un risultato finale più che soddisfacente, investendo oltre 20 milioni di dollari in ricerca e sviluppo.

TELEFONO GOOGLE

L'azienda madre del motore di ricerca più utilizzato ha immesso sul mercato il suo primo telefono. Il Nexus One è basato su Android e sfrutta un processore Qualcomm 1 GHz, in abbinamento a 512 MB di memoria RAM, un display OLED da 3,7 pollici con risoluzione 800x480 pixel, antenna GPS e connessione HDSPA a 7,2 Mbps. Non mancano, ovviamente, Wi-Fi 802.11 b/g/n e Bluetooth 2.1. La batteria da 1400 mAH assicura 10 ore di conversazione o 5 di navigazione, riflettendosi in un peso di 130 grammi. L'espandibilità è assicurata da uno slot microSD, ma lo schermo touch screen, che rimpiazza la tastiera QWERTY, non è multitouch, quindi non offre le "gesture" tanto apprezzate sugli iPhone. Nelle prime prove, il telefono ha sottolineato la sua propensione alla navigazione, facilitata anche da una serie di 5 desktop personalizzabili, pronti ad accogliere i collegamenti più utilizzati. Il Nexus One dovrebbe apparire in Italia grazie a Vodafone.

ASUS EAH5850

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 249

"L'unico modo per metterla in crisi è giocare con tre monitor affiancati"

QUESTA volta, ATI è stata molto brava: è riuscita a presentare una serie di GPU valide, capaci di supportare le ultime librerie grafiche, e lo ha fatto con largo anticipo rispetto a NVIDIA, che è ancora piuttosto indietro con il lancio dei suoi chip DirectX 11.

Non stupisce che la nuova serie di Radeon sia andata a ruba e che, per un periodo, fosse piuttosto difficile trovarne qualche esemplare sugli scaffali. Adesso, finalmente, la penuria sembra finita e praticamente tutti i maggiori negozi online hanno uno stock di Radeon sia 5850, sia 5870. Fra i tanti partner commerciali di ATI non può mancare Asus, sempre in prima linea quando si tratta di novità. La 5850 proposta dal colosso taiwanese è apparentemente identica ai modelli di riferimento in tutto e per tutto, compreso il dissipatore. L'unico aspetto che la distingue è il logo di Asus appiccicato sul dissipatore e sopra la ventolina. In realtà, non è proprio così, anche se per andare a scovare le differenze è necessario scavare a fondo. In particolare, la EAH5850 si distingue dagli altri modelli per la funzione Voltage Tweak: praticamente, il programma di gestione SmartDoctor è in grado di controllare, oltre che le frequenze di lavoro, anche i voltaggi, il che può portare a migliorare il margine di overclock.

Effettivamente, alzando di qualche misura il voltaggio, siamo riusciti a spingere il core poco oltre i 950 MHz, dagli 725 MHz predefiniti. Di contro, non c'è stato verso di spingere la memoria più di quanto abbiamo fatto con altre GPU identiche. Naturalmente, non è consigliabile andare a modificare il voltaggio se non si sa esattamente ciò che si sta facendo. Un po' come dire che, se non siete esperti, è meglio lasciar fare tutto in automatico al programma: magari non arriverà a portare la scheda ai suoi limiti, ma almeno vi eviterà di vederla morire in una nuvola di fumo. Anche perché, oggettivamente, i pochi MHz che si guadagnano sfruttando l'overvolt non fanno la differenza in termini ludici. Tra l'altro, la 5850 già a frequenze standard è un mostro di potenza, e riesce a digerire qualsiasi titolo gli venga dato in pasto, anche se pretendete di gustarlo in Full HD. L'unico modo per metterla in crisi è giocare con tre monitor affiancati sfruttando la tecnologia Eyefinity. Anche in quel caso, però, non sarà una manciata di MHz in più a fare la differenza fra un gioco che scatta e uno che è fluido.

Come la maggior parte delle 5850, anche il modello proposto da Asus viene accompagnato da un coupon che permette di scaricare il gioco *Colin McRae: DiRT 2* da Steam, così da provare da subito le DirectX 11. Come sanno i nostri lettori, nel caso di DiRT 2 le differenze grafiche dalle DirectX 9 sono praticamente inesistenti, ma poco conta: si tratta sempre di uno dei migliori titoli di guida usciti di recente.





Esternamente identica al modello di riferimento, la EAH 5850 si distingue per la possibilità di effettuare con semplicità l'overvolt.

La Radeon 8580 è un'ottima GPU, che si overclocka facilmente sino alle frequenze della sorella maggiore. Tramite overvolt è possibile salire ulteriormente, sfiorando il GHz. Infine è presente un codice per scaricare *Colin McRae: DiRT 2* da Steam.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

PARETE 3D

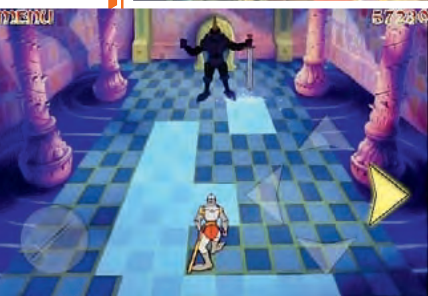
Panasonic ha annunciato la produzione del più grande televisore 3D del mondo, un plasma da 152 pollici capace di produrre immagini stereoscopiche alla risoluzione di 4096x2160 pixel, con un contrasto di 5.000.000:1. La tecnologia sviluppata per tale mostro si rifletterà, praticamente, in una nuova generazione di TV Viera da 42 e 50 pollici, capaci di consumare solo 95 watt. Anche LG, nel frattempo, ha deciso di saltare sul carrozzone 3D, annunciando un proiettore Full HD in grado di produrre immagini calibrate sulla stereoscopia utilizzando una singola lente. La medesima tridimensionalità è offerta dalla TV LE9500, capace di visualizzare immagini alla frequenza di 480 Hz, di ottenere la certificazione THX audio e di riprodurre su grande schermo le videochiamate effettuate con Skype. Sony, poi, ha stretto un accordo con la giapponese RealD per abbinare alle sue prossime TV Bravia degli occhialini LCD attivi, capaci di sincronizzarsi con le immagini dei pannelli.

MOUSE MULTIFORME

Nota per la sua gamma di joypad e controller per console, l'americana Mad Catz ha annunciato una linea di mouse chiamata Cyborg RAT e caratterizzata da un'innovativa ergonomia. Il modello più costoso, chiamato RAT 9 e prossimo a sfiorare i 150 dollari, vanta una risoluzione di 5.600 dpi, batteria al litio ricaricabile e connessione wireless, ma condivide con il resto della gamma la capacità di adattarsi alle dimensioni della mano grazie a una serie di viti e bulloni. In pratica, le leve poste sul retro e sul fianco della periferica allargano, allungano, alzano e distanziano la base di appoggio del palmo della mano, i pulsanti e la rotella, in modo da adeguarsi con precisione assoluta al comfort del proprietario. Il meno costoso modello RAT 7 utilizza la classica connessione USB, sacrificando la batteria in favore di un sistema di bilanciamento dei pesi. Gli aggressivi mouse raggiungeranno i mercati europei in primavera.

DRAGON'S LAIR





■ **Produttore:** Electronic Arts
■ **Prezzo:** € 3,99
■ **Versione provata:** iPhone 3G
■ **Internet:** www.digitalleisure.com/contents/iphone.htm

Dragon's Lair. L'avventura fantasy in cui vestite i panni di prodi cavalieri impegnati nella nobile impresa di strappare una bella principessa dalle grinfie di un drago malvagio.

Voi controllate le azioni di un coraggioso avventuriero, nella sua ricerca di una via tra le stanze del castello di un oscuro mago infestato con mostri pericolosi e trappole infide. Nelle misteriose caverne celate sotto il castello, la vostra odissea vi porterà a scontrarvi con forze oscure e terrificanti che cercheranno di ostacolare i vostri sforzi per raggiungere la tana del drago. Procedete dunque, o avventurieri: la vostra sfida vi attende!"

Erano i ruggenti Anni '80 e una frase come quella riportata qui sopra faceva impazzire orde di ragazzini in tutto il mondo.

In effetti, benché si sia trattato di un fenomeno di breve durata (l'epopea dei cosiddetti laser-game sarebbe tramontata definitivamente nel giro di un paio d'anni), *Dragon's Lair* diede il via a una piccola rivoluzione nel mondo dei videogiochi, aprendo la strada a un genere che avrebbe regalato alcune pietre miliari come *Space Ace*, *Esh's Aurunmilla*, *Firefox* o *Cliffhanger*. La versione per iPhone, che abbiamo testato questo mese, non solo comprende l'edizione originale da sala giochi del 1983, ma contiene il "director's cut" con alcune sequenze che furono eliminate.

Il sistema di gioco è rimasto inalterato e ciò rappresenta, forse, il suo limite principale: per chi avesse poca familiarità con questo genere, infatti, ricordiamo che il tutto si riduce alla necessità, per il giocatore, di premere il pulsante giusto al momento giusto, limitando fortemente l'interattività. I nostalgici dei laser-game, però, così come gli amanti del retrogaming o gli appassionati dei film d'animazione, troveranno in *Dragon's Lair* un prodotto eccellente.

Un grande classico degli Anni '80 ottimamente restaurato e riproposto in tutto il suo splendore. — **8**

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato: SPACE MONKEY

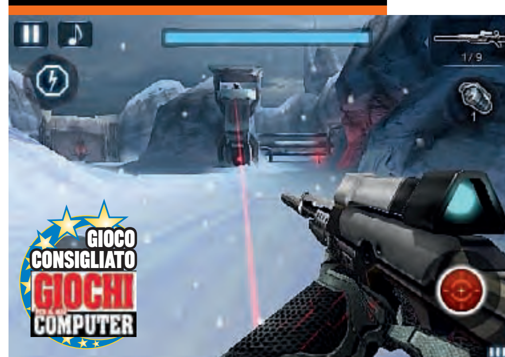


Il genere maggiormente rappresentato nel panorama dei giochi per cellulare è quello dei puzzle game. Il problema è che, una volta esauriti i filoni "classici", difficilmente gli sviluppatori sono riusciti nell'intento di sfornare qualcosa di originale e divertente. A volte, però, qualcuno ce la fa, come i ragazzi di Glu, cui va dato il merito di aver realizzato un rompicapo dinamico, spassoso e diverso. In *Space Monkey*, i giocatori hanno a che fare con una scimmietta vestita da astronauta, spedita dalla NASA nello spazio col compito di raccogliere i rifiuti presenti nell'orbita terrestre. Il giocatore controlla soltanto la rotazione della scimmia intorno al proprio asse. Scopo di *Space Monkey* è riuscire a raccogliere il maggior numero di oggetti, afferrandoli con le mani o con i piedi. Il concetto sembra semplice, ma la faccenda si complica con la presenza di oggetti che possono essere afferrati solo con le mani, solo con i piedi, bonus, oppure "proibiti" (come le pile).

■ Produttore: **Glu**
■ Prezzo: **€ 0,79**
■ Versione provata: **iPhone 3G**
■ Internet: **www.glu.com/noram/pages/spacemonkey.aspx**

Un puzzle game originale, scanzonato e divertente: scoprite la scimmia che c'è in voi! — **7½**

Provato: N.O.V.A.



N.O.V.A. è la sigla di "Near Orbit Vanguard Alliance", ossia il nome di un fantomatico corpo militare incaricato di vigilare su tutti i pericoli provenienti dall'orbita di un pianeta, sia essa la Terra o una delle sue colonie. *N.O.V.A.* è anche il titolo del miglior sparatutto in prima persona che si sia mai visto sul display di un iPhone. Il gioco trae spunto da *Halo* e *Dead Space*. Dallo spaventoso FPS di Electronic Arts, in particolare, *N.O.V.A.* sembra aver ereditato gran parte della sceneggiatura: un'enorme nave spaziale, alla deriva, ha lanciato un segnale di SOS prima di far perdere completamente i contatti. Spetta al giocatore salire a bordo del vascello ed esplorarlo per capire cosa sia successo. Non diremo altro della trama, per non togliervi il gusto di scoprire una delle sceneggiature più mature mai viste su una piccola piattaforma mobile come l'iPhone. Dotato di una grafica eccellente e di un sistema di controllo preciso e intuitivo, *N.O.V.A.* offre un'emozionante campagna in solitario articolata su 13 livelli e una stupefacente modalità multiplayer, in locale oppure online (solo deathmatch, ma con cinque mappe diverse), che ben poco ha da invidiare a FPS più blasonati.

■ Produttore: **Gameloft**
■ Prezzo: **€ 5,49**
■ Versione provata: **iPhone 3G**
■ Internet: **www.near-orbit-vanguard-alliance.com**

Il miglior FPS disponibile per iPhone: tensione e sparatorie semplicemente imperdibili! — **9**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

I MIGLIORI GIOCHI DELL'ANNO... SECONDO APPLE

Iniziativa curiosa, ma certamente apprezzabile, è quella decisa alla fine del 2009 da Apple.
I produttori di iPhone e iPod, infatti, hanno pensato bene di riunire in una sorta di ideale "hall of fame" le migliori applicazioni per melafonino (a proprio insindacabile giudizio) pubblicate sull'AppStore nel corso dell'anno da poco conclusosi. L'iniziativa ha preso il nome di Rewind 2009 e, secondo voci interne all'azienda, dovrebbe rappresentare un appuntamento tradizionale destinato a rinnovarsi ogni anno. Per accedere all'elenco completo è sufficiente collegarsi mediante iTunes allo store online, cliccando sull'apposita voce nella "copertina" del portale. Rewind 2009 comprende due sessioni differenti: una dedicata alle applicazioni "utili" e una riservata a quelle ludiche. In entrambe le sezioni, Apple ha selezionato ben 40 titoli ritenuti particolarmente meritevoli, a prescindere dal volume di vendita. Non sappiamo se, quando leggerete queste righe, Rewind 2009 sarà ancora online, perciò ci limitiamo a segnalarvi i titoli che, a nostro giudizio, maggiormente meritano la preziosa nomination da parte della "Mela". Oltre a *F.A.S.T.* e a *Flight Control*, di cui ci siamo già occupati in passato su queste stesse pagine, ci piace segnalare l'edizione speciale di *The Secret of Monkey Island* di LucasArts, il remake di *Command & Conquer: Red Alert* di Electronic Arts, il bellissimo *Metal Gear Solid Touch* di Konami (remake *MGS4: Guns of the Patriot*), il divertente puzzle game *Cooking Mama* di Taito, lo sparatutto *Doom Resurrection* di id Software e, infine, il delirante rompicapo *Zen Bound*, sviluppato dal produttore indipendente Chillingo Ltd. Di questo e di altri titoli "da nomination", GMC vi offrirà presto una recensione completa...

Il Sistema GIUSTO



Il Sistema ideale guadagna dei moduli RAM da 2 GHz, mentre i LED fanno capolino tra le periferiche di visualizzazione. Contemporaneamente, l'alimentatore della configurazione più economica ridimensiona la propria potenza, riflettendo la prolungata assenza di configurazioni SLI e CrossFire.

RIDIMENSIONAMENTO SPESE

La novità più significativa di questo numero non risiede tra le colonne dedicate ai componenti, ma appare, quasi nascosta, nel piccolo riquadro dedicato ai risultati, che elencano tre nuovi limiti di spesa. Abbiamo deciso, ascoltando i suggerimenti dei nostri lettori, di limitare il prezzo massimo dei tre sistemi rispettivamente a 3.000, 2.000 e 1.000 euro. Tre valori da cui tenteremo comunque di tenerci lontani, sapendo che mai come oggi assemblare un PC potente è diventato relativamente economico. Alla filosofia del risparmio avveduto aderiscono anche alcuni nuovi arrivi, quali l'alimentatore da 850 watt del Sistema ideale e l'abbinamento alla configurazione media di un monitor a LED dai consumi decisamente ridotti. I più attenti noteranno anche un dimezzamento del quantitativo di RAM messo a disposizione della configurazione più costosa: abbiamo scelto di scarificare il precedente quantitativo di 8 GB in favore di due moduli DDR3 a 2 GHz, in modo da esaltare le capacità di overclock offerte dalla motherboard Maximus III.

▼ PROCESSORE



■ SISTEMA IDEALE: Core i7 860 € 240
Socket 1156 - 2,8 GHz - quad core - HyperThreading - 8 MB cache L3 - 95 watt

■ SISTEMA MEDIO: Core i5 750 € 160
Socket 1156 - 2,66 GHz - quad core - 8 MB cache L2 - 95 watt

■ SISTEMA BASE: Phenom II X3 720 € 100
Socket AM3 - 2,8 GHz - triplo core - 6 MB cache L3 - 95 watt

La rinnovata architettura Nehalem di Intel, nella sua versione Lynnfield, anima le due configurazioni più costose grazie a 4 core di efficienza ineguagliabile. Il Sistema più economico si affida, invece, a 3 core di AMD a 2,8 GHz, comunque in grado di eseguire i motori fisici dei simulatori di guida e i più complessi strategici in tempo reale senza mostrare alcun rallentamento. Tutti i modelli consumano poco meno di 100 watt.

▼ SCHEDA VIDEO



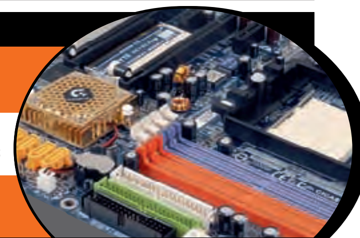
■ SISTEMA IDEALE: Radeon HD 5970 € 530
725 MHz core - 2 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit x2 - 3200 stream processor

■ SISTEMA MEDIO: Radeon HD 5850 € 250
725 MHz core - 1 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit - 1440 stream processor

■ SISTEMA BASE: Radeon HD 5770 € 140
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 128 bit - 800 stream processor

ATI domina tutti i Sistemi grazie alle sue nuove GPU DirectX 11, che assicurano velocità da brividi già a partire dalla fascia media. La 5970 adottata nella configurazione più costosa vanta ben 3200 shader, suddivisi su due GPU capaci di gestire senza incertezze qualsiasi gioco alla risoluzione di 2560x1600, mentre nel Sistema base trova posto una 5770 che, nonostante il bus a 128 bit, riesce a sconfiggere i campioni della generazione precedente. Tutti i modelli scelti dedicano 1 GB di GDDR al buffer e alle texture.

▼ SCHEDA MADRE



■ SISTEMA IDEALE: Asus Maximus III Formula € 200
Intel P55 - Socket 1156 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 2.0 16x/8x - 1 PCI-E 16x - 2 PCI-E 1x - 2 PCI - 10 SATA - 14 USB

■ SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D Pro € 150
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 2.0 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ SISTEMA BASE: Gigabyte GA-MA770T-UD3P € 75
AMD 770 - Socket AM3 - 4 DDR3 - 1 PCI-E 2.0 16x - 4 PCI-E 1x - 2 PCI - 6 SATA - 12 USB

Il chipset P55, per ora unico compagno del socket 1156, trova posto nelle due configurazioni più costose, che vantano il duplice supporto sia al CrossFire di ATI, sia allo SLI di NVIDIA. Il Sistema economico sfrutta, invece, una Gigabyte con chipset AMD 770 per assicurare prestazioni apprezzabili, pur vantando un singolo slot PCI-E 16x. Tutte le piattaforme scelte possono accogliere i più recenti processori di Intel e AMD.

▼ MEMORIA RAM



■ SISTEMA IDEALE: 4 GB Corsair PC3-16000 € 200
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 2000 MHz – 1,65v

■ SISTEMA MEDIO: 4 GB Corsair PC3-12800 € 110
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 85
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1333 MHz – 1,65v

Dicendo finalmente addio alle vecchie DDR2, tutti i sistemi sfruttano l'ultima generazione di RAM per soddisfare la fame di dati delle CPU multicore. Nel Sistema ideale sono presenti dei moduli capaci di abbinare una frequenza di 2 GHz a ottimi valori di latenza. Nelle due configurazioni più economiche, il quantitativo complessivo di memoria non è inferiore, ma i moduli si limitano a raggiungere rispettivamente le frequenze di 1600 e 1333 MHz.

▼ CASSE



■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 90**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6100 € 80**
Kit analogico 5.1 – 76 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster T260 € 350**
25,5 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI -5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Acer S243HL € 270**
24 pollici – risoluzione 1920x1080 – VGA – 2 HDMI – 2 ms – LED

■ **SISTEMA BASE: BenQ E2200HD € 180**
21,5 pollici - risoluzione 1920x1080 - VGA- DVI - HDMI - 5 ms

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. Il Samsung rimane fedele al formato 16:10 tipico delle periferiche informatiche, mentre l'Acer della configurazione media sfrutta dei LED per migliorare i propri valori di contrasto. Gli ingressi digitali multipli presenti in tutti i modelli assicurano la possibilità di visualizzare le immagini provenienti da eventuali console.

▼ SCHEDA AUDIO



■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium Fatal1ty Pro, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. Anche la più economica Titanium utilizza la connessione PCI-E, ma è priva di RAM dedicata, pur riuscendo ad accelerare i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato audio HD.

▼ ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Enermax ERV1050EWT € 260**
1050 watt – 6 PCI-E 8 pin – 6 Molex – 16 SATA – modulare

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 140**
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 8 pin – 10 molex – 6 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO



■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 340**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung Spinpoint F3 1 TB € 80**
1 TB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 32 mb buffer - tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 500 GB € 50**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

In attesa che gli SSD diventino abbordabili e capienti, il Sistema ideale sfrutta una coppia di VelociRaptor in RAID per ottenere le più alte performance in fase di scrittura e lettura dei dati. Le due configurazioni più economiche si affidano, invece, alle rodate meccaniche dei dischi a 7.200 RPM, oggi accompagnate dalla tecnologia NCQ e da ampie memorie buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.510	€ 1.330	€ 790
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

PISTA UNIFORME

I giocatori sanno che sensori ottici e al laser devono essere coadiuvati da un buon mousepad. Ecco tre modelli di nuova generazione.

Razer Destructor
€ 39

Una lastra di sottile metallo trattata in modo da rendere più reattivi i sensori ottici e caratterizzata da dimensioni decisamente generose. Per i cecchini che prediligono muovere molto il mouse orizzontalmente.
www.razerzone.com



SteelPad SteelSeries 4D
€ 29

Un foglio di rigida plastica dall'incredibile spessore di un singolo millimetro. Offre un lato estremamente scivoloso e uno più ruvido, in modo da accontentare tutti i gusti.
www.steelseries.com



Roccat Taito
€ 15

Un tessuto in microfibra spesso solo 3,45 mm, che aderisce alla scrivania producendo una superficie perfettamente piatta. Ottimo per chi preferisce un lieve attrito.
www.roccat.org







L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

PROMESSE DISATTESE

Tra GPU cancellate e giochi che nascondono al proprio interno degli utili split screen, la nostra rubrica continua il proprio viaggio in un nuovo decennio. Quando pensavo al 2010, venti o dieci anni or sono, immaginavo di poter dialogare con il mio PC in modo non dissimile da quanto visto nella seconda "Odissea nello Spazio", invece mi ritrovo a battere i tasti su una tastiera retro-illuminata, mentre rispondo in sessione notturna a dei lettori che non riescono ad avviare un gioco per colpa di un file .txt mal configurato, in barba alle previsioni di Arthur C. Clarke. Chissà, forse per il 2020, almeno i file .txt li avremo eliminati.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

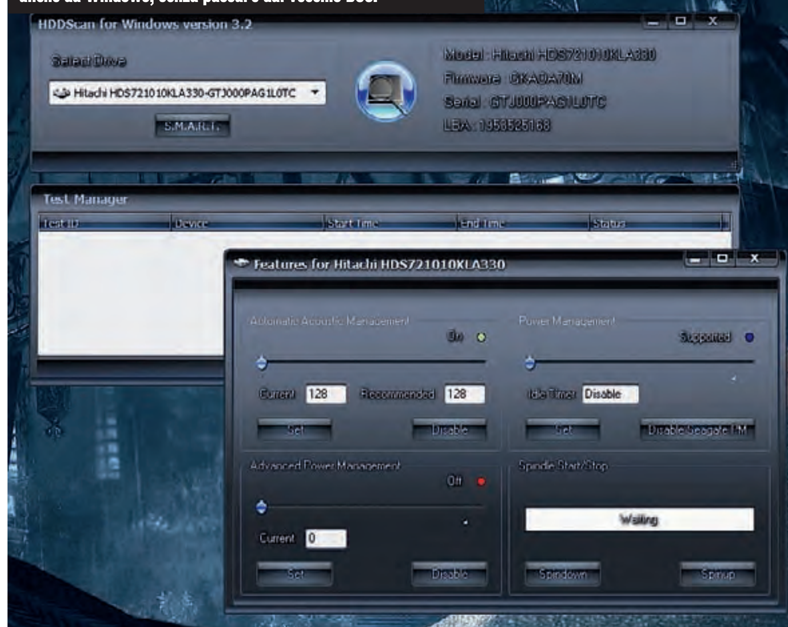
Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

SILENZIO ROTANTE

Possiedo un Core 2 E8700 e una GeForce GTX 275 raffreddati da un sistema a liquido Reserator di Zalman, scelto per la sua estrema silenziosità. Dopo aver selezionato un alimentatore della stessa marca, dotato di un'ampia e lenta ventola, l'unico rumore proveniente dal mio PC è prodotto dai due hard disk Western Digital della famiglia GP. In un numero di GMC, hai suggerito a un lettore di sfruttare l'utility Hitachi Feature Tools per ridurre la velocità di rotazione, ma nel mio caso i due hard disk non vengono rilevati dal programma. Gli esponenti della serie GP sono incompatibili con l'utility?

Zxt

Sebbene sia prodotto da Hitachi, il Feature Tool funziona anche con gli hard disk di altre aziende, a eccezione dei Seagate. Questo non perché i Barracuda della marca americana non amino il silenzio, quanto perché nei loro firmware la funzionalità AAM è attivata di base e non può essere influenzata dalle scelte dell'utente. Se i tuoi hard disk non vengono riconosciuti dall'utility, che deve essere avviata da DOS utilizzando una chiavetta USB in emulazione Floppy o un CD-ROM bootabile, è perché nel BIOS essi sono impostati nella modalità Enhanced AHCI, incompatibile con il vecchio sistema operativo di Microsoft. Se vuoi utilizzare lo stesso programma, quindi, dovrai entrare nella sezione Storage Configuration del BIOS e scegliere la modalità Compatible, che simula un controller PATA in presenza dei sistemi operativi meno recenti. In alternativa, esistono oggi due programmi che permettono di svolgere il medesimo compito all'interno di Windows, senza richiedere alcuna installazione: WinAAM effettua una scansione automatica di tutti i dischi e suggerisce all'utente l'impostazione più silenziosa, mentre HDDScan raggiunge lo stesso risultato tramite l'opzione Feature e il suggerimento di un valore di rotazione pari a 128. Alla successiva riaccensione del sistema (un riavvio non è sufficiente) il rumore prodotto dai due WD dovrebbe essere ulteriormente ridotto.



Zittire l'hard disk è un'operazione oggi facilmente effettuabile anche da Windows, senza passare dal vecchio DOS.

VGA CLANDESTINA

Possiedo un PC basato su Athlon X2 6000 overclockato a 3,4 GHz, 4 GB di RAM DDR2, motherboard Asus M4A785D-M e Radeon 5770. Sebbene il sistema mi riconosca correttamente il Radeon, indicandolo come un modello della serie 5700, alcuni giochi rilevano la 4200 integrata nel chipset. All'interno del BIOS credo di avere impostato l'ordine di avvio corretto, scegliendo l'opzione GFX0-GPP-IGFX-PCI, ma sono angosciato all'idea che la VGA venga bypassata in favore delle più lenta GPU integrata. In 3D Mark 06 e Vantage ottengo rispettivamente 10.900 e 6.653, punti. Ti sembra un risultato corretto? Cos'è il componente GPP indicato nel BIOS?

Andrea

La Asus in tuo possesso utilizza il chipset AMD 785G, completo di una Radeon 4200 che, evidentemente, risulta ancora presente nel sistema. Il problema si presenta nei PC in cui l'IGP è stato sostituito dalla VGA dedicata senza che venissero disinstallati i driver preesistenti, ma nella tua lettera scrivi di avere effettuato una pulizia precisa di tutto il software ATI, utilizzando l'utility Driver Cleaner. L'ordine di avvio da te scelto nel BIOS è altrettanto corretto, elencando per prima la scheda presente nello slot PCI-Express 16x (GFX0). La voce GPP che ti incuriosisce significa Game Port, ovvero il nome che AMD assegna agli slot PCI-Express secondari, sfruttati su

La grafica minimale di Intel



Tim Sweeney, il programmatore responsabile della nascita di tre generazioni di motori Unreal, suggerì, alcuni anni or sono, che le discutibili prestazioni 3D delle GPU GMA di Intel rappresentassero il maggior ostacolo alla trasformazione del PC in una piattaforma di gioco alla portata di tutti. Nel 2010, tale assunto rimane perfettamente valido: le GPU integrate si sono spostate, nell'ultimissima generazione di processori Intel, dal chipset all'interno della CPU, ma offrono ancora prestazioni mediocri.
Il Modello GMA HD presente in tutti i nuovi Core i5 e Core i3 accelera quanto basta la riproduzione dei Blu-ray e consente il trasferimento dei formati audio HD tramite porta HDMI, proponendosi come soluzione adatta agli HTPC, ma non va oltre i più bassi livelli di dettaglio di *World of Warcraft*, ottenendo una manciata di fotogrammi al secondo in giochi relativamente leggeri come *Left 4 Dead*. Fortunatamente, la GPU integrata nelle prime CPU a 32 nm può essere aggirata dall'utilizzo di una VGA dedicata (Core i5 e Core i3 sono muniti di 16 linee PCI-E 2.0), ma tale eventualità potrà essere sfruttata solo nei desktop basati su chipset H55 e H57, mentre il mercato verrà invaso dall'ennesima generazione di notebook completamente inadatti al gioco. C'è da sperare che qualche illuminato manager dell'azienda americana sappia sfruttare quanto di buono è stato prodotto nel cancellato progetto Larrabee, integrandolo nella prossima generazione di CPU economiche e trasformando l'attuale GMA HD nell'ultima GPU di Intel "refrattaria" ai motori 3D più sofisticati.

altre schede madri per dare vita alle configurazioni CrossFire. Il Radeon 4200 integrato è indicato come IGFX, mentre la dicitura PCI si riferisce alle vecchie VGA poste sullo slot a 33 MHz. Se il BIOS sta svolgendo il proprio lavoro correttamente, il Radeon 5770 dovrebbe disabilitare automaticamente l'IGP, evitando di creare confusione ai motori di gioco, ma sotto l'elenco da te indicato è presente un'opzione, chiamata Surround View, che può complicare le cose: se impostata su Enabled costringerà infatti l'IGP a funzionare anche in presenza della più potente VGA, per assicurare la possibilità di collegare un terzo monitor. Verifica di averla disattivata, quindi, e controlla che il Radeon 4200 non compaia nell'elenco di Gestione periferiche, all'interno del Pannello di controllo, traendo in errore i giochi. In ogni caso, questi ultimi stanno certamente sfruttando la 5770, altrimenti invierebbero le immagini alla porta dell'IGP non collegata ad alcuna periferica. Il risultato da te indicato per 3D Mark Vantage è in linea con quello delle altre configurazioni simili alla tua, mentre quello di 3D Mark 06 è leggermente sotto la media, ma ciò potrebbe essere più frutto dell'overclock che di un problema relativo alla grafica. In alcuni frangenti, il calore eccessivo si riflette infatti in un cattivo funzionamento della cache, che spinge la CPU a consultare la più lenta RAM di sistema. Prova a impostare la frequenza di default e a produrre un nuovo risultato in 3D Mark 06, confrontandolo con le altre configurazioni elencate nell'immenso database di FutureMark, disponibile all'indirizzo **http://service.futuremark.com/index.action**

HARDWARE ALIENO



Ho avuto la possibilità di vedere "Avatar", l'ultimo film di James Cameron, all'estero, su un gigantesco schermo iMax, rimanendo letteralmente travolto dalla bellezza delle immagini. Vorrei chiederti, sebbene non sia una domanda prettamente legata ai videogiochi, se ci sono informazioni riguardanti l'hardware necessario a sviluppare e animare i personaggi del pianeta Pandora e quando, secondo te, potremo godere dello stesso livello di dettaglio sui nostri PC.

RandyFlagg



Il centro di calcolo utilizzato per la creazione degli effetti visibili in "Avatar" è composto da 34 armadi prodotti da HP utilizzando oltre 10.000 CPU Xeon, ovvero oltre 40.000 core a 2,66 GHz. Il quantitativo di RAM complessivo del sistema è pari a 104 Terabyte, cui si affiancano 3 Petabyte di unità disco collegate tramite fibra ottica. La connessione tra i vari armadi è assicurata da una rete ethernet da 10 Gigabit, che riesce a condividere i 7 Gigabyte di immagini calcolati ogni secondo. Di proprietà della WETA, azienda neozelandese diventata famosa grazie alla trilogia de "Il Signore degli Anelli", il centro di calcolo in questione è poco al di sopra della duecentesima posizione nella classifica dei più potenti computer del mondo, che puoi consultare all'indirizzo **www.top500.org**.
La sua architettura è di stampo classico, ovvero completamente basata su CPU X86-64, al contrario di molti altri supercomputer, che affidano i calcoli più impegnativi alle GPU di NVIDIA o a processori Cell come quelli presenti nelle PlayStation 3. In ogni caso, si può azzardare che i sistemi casalinghi riusciranno a raggiungere la medesima potenza di calcolo nel giro di 15 anni, esattamente come oggi i PC da gioco sono in grado di surclassare i computer utilizzati dalla NASA per coordinare le missioni dello Space Shuttle effettuate negli Anni '90. A rendere verosimili gli alieni visti nel film, però, non è tanto la bruta potenza di calcolo, quanto una tecnica di motion capture che, grazie a un inedito sistema di sensori, può cogliere anche le espressioni del volto, superando la rigidità mimica di molti personaggi virtuali precedenti.



Gli effetti speciali di "Avatar" si riflettono in 17,28 Gigabyte di immagini al minuto, una volta effettuata la compressione finale.

MASSA CRITICA



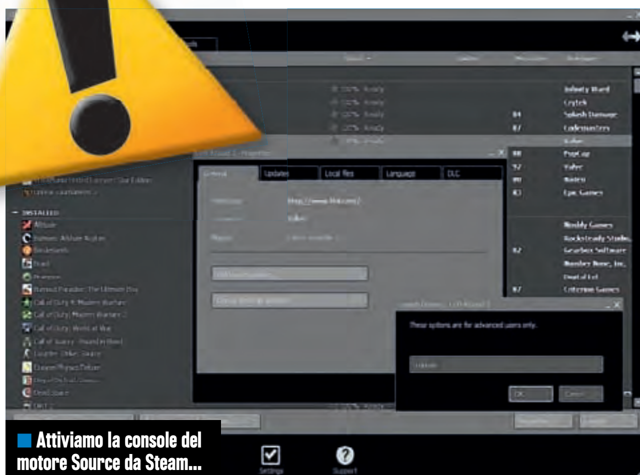
Non sono ancora riuscito a giocare a *Mass Effect* da quando me lo hanno regalato, a Natale. Il mio sistema soddisfa tutte le richieste hardware del gioco, ho installato le due patch disponibili sul sito ufficiale e ho aggiornato i driver video e audio, ma dopo 5-6 minuti mi ritrovo a guardare il desktop.

Dany



Dalla tua descrizione, parrebbe che il crash non sia accompagnato da alcun messaggio di errore, fattore che ci permette di escludere una nota incompatibilità tra il gioco e le prime versioni del software PhysX di NVIDIA. Nel tuo sistema è presente una scheda Realtek ufficialmente non supportata dal gioco, che dovrebbe comunque funzionare correttamente una volta scelta la modalità software nel programma di configurazione.
Un altro crash comune è prodotto dall'utilizzo di DirectX datate, che puoi eventualmente aggiornare visitando l'indirizzo **www.microsoft.**

Solo per esperti Uno schermo, due sopravvissuti


Attiviamo la console del motore Source da Steam...


... e inseriamo i comandi necessari a giocare in due sullo stesso PC!

Non è un segreto che il secondo episodio della serie *Left 4 Dead*, come il suo predecessore, moltiplichi il divertimento se giocato in compagnia di alcuni amici. Sconosciuta alle masse è, invece, la possibilità di giocare in due sullo stesso PC, in un'azione split screen simile a quella offerta da molti FPS per console. I passaggi necessari ad attivare tale funzionalità, nascosta all'interno del motore Source sin dal primo episodio, sono piuttosto semplici, ma richiedono la presenza indispensabile di uno o due controller Xbox 360. Se si possiedono due di queste periferiche, è sufficiente modificare le impostazioni di avvio del gioco dai menu di Steam, inserendo il comando **-console** necessario a far apparire l'omonima finestra di comandi testuali. Tramite questa, una volta caricata la campagna che vogliamo intraprendere (il comando **ss_map** suggerisce tutti i livelli delle 5 missioni ufficiali), potremo inserire l'istruzione **connect_splitscreen localhost 2**, che magicamente suddividerà lo schermo su due punti di vista. Se si desidera un taglio orizzontale (più adatto agli schermi 4:3) è sufficiente inserire, successivamente, il comando **ss_splitmode 1**. Se si possiede un singolo joypad bisogna sfruttare un bug del motore source, che assegnerà la periferica al secondo giocatore se avremo l'accortezza di scollegarla e ricollegarla prima e dopo il caricamento del livello. In alternativa, si può creare un file di testo chiamato **sssetup.cfg** nella cartella CFG del gioco, inserendoci il lungo listato di comandi presente all'indirizzo: **http://forums.steampowered.com/forums/showthread.php?t=1030141**. Immettendo il comando **exec ssetup.cfg** prima del procedimento precedentemente descritto, il joypad verrà automaticamente abbinato al secondo giocatore, che potrà godere anche di un nome personalizzato inserendo nella console il comando **name2** seguito dalla dicitura prescelta. Per evitare problemi di scomparsa della console, è bene disattivare la funzionalità Steam cloud dai menu del gioco e sfruttare l'istruzione **bind \ toggleconsole**, in modo da fare apparire la finestra a ogni pressione del tasto posto appena sotto l'Esc.

com/games/en-US/aboutGFW/pages/directx.aspx. Approfitto della tua missiva per risolvere un problema che sembra affliggere molti utenti muniti di Windows 7 e la versione su DVD del titolo di BioWare, che usa un sistema di protezione datato e poco digeribile dall'ultimo sistema operativo di Microsoft: per prima cosa, bisogna creare una cartella chiamata *Mass Effect* sull'hard disk, in cui andranno decompressi tutti i file .rar presenti nel DVD, utilizzando un programma quale 7zip. Al termine dell'operazione, dovrebbero essere presenti cinque sottocartelle, chiamate Binaries, BioGame, data, docs, Engine e un file nominato **MasEffectLauncher.exe**. Eseguendolo, si avvia la schermata di avvio del gioco, che deve però essere chiusa prima di iniziare effettivamente la partita. Una rapida esecuzione dei file **Mass Effect_code.exe** e **DataSetup.exe** permette all'utente di inserire il CD-Key e di preparare l'effettivo avvio del già citato Mass EffectLauncher.exe, ma soprattutto, consente di installare correttamente le due patch, aggirando il bug della protezione. La versione distribuita tramite Steam funziona invece all'interno di Windows 7 senza alcun problema, eliminando anche il lag del mouse avvertibile sulle configurazioni meno potenti munite di Vista.


In attesa dell'imminente secondo capitolo, bastano pochi accorgimenti per godersi appieno la prima avventura dell'eroico Shepard.

TOCCO MAGICO


Vorrei regalare il nuovo Magic mouse di Apple alla mia compagna, rimasta stregata dalla possibilità di far scorrere i file muovendo le dita sopra la periferica senza spostarla di un millimetro. Condividiamo un iMac da 27" in cui trova posto un'installazione di Vista che uso per giocare a molti MMORPG, ma ho letto su alcuni forum che la periferica non funziona con Windows. C'è la possibilità di farlo funzionare in una semplice modalità a due tasti? Il suo design è adatto ai giochi?

Ivan


Nel momento in cui scrivo, Apple non ha ancora sviluppato dei driver ufficiali per l'innovativo mouse, che si distingue per la capacità di rilevare la posizione delle dita dell'utente, unendo in una singola periferica le funzionalità del "topolino" e quelle dei migliori touchpad multitocco. Qualcuno ha parzialmente ovviato a tale carenza modificando un aggiornamento per il componente Bluetooth dei Mac, producendo dei driver a 32 o 64 bit reperibili all'indirizzo **http://uneasysilence.com/archive/2009/11/14588/**. Il software in questione consente di utilizzare la periferica come un comune mouse a due tasti con rotella, ma non abilita le gesture che rendono il Magic tanto apprezzabile all'interno di Mac OS X. Il design della periferica, che si muove nella sua interezza in fase di pressione dei pulsanti virtuali, rimane inoltre decisamente inadatto ai giochi, esattamente come accadeva con il predecessore Mighty. I giocatori di *World of Warcraft* che lo hanno testato lamentano una sensibilità ridotta e una lenta reattività ai clic, che non inficiano l'utilizzo delle classiche applicazioni da ufficio, ma ostacolano il godimento dei raid più densi di nemici. In ogni caso, nulla vieta di impiegare la periferica in contemporanea con un mouse più classico, che potrai rispolverare per le tue sessioni nei MMORPG.



SOS Rapido Risposte brevi

D La schermata delle impostazioni che precede l'avvio *Fallout 3* non vuole saperne di ricordare la risoluzione e le dimensioni dello schermo da me scelte. Quando lancio il gioco, mi trovo davanti a una finestra 4:3 che mal si sposa con il mio monitor widescreen. Allo stesso modo, vengono ignorate le mie scelte riguardanti il filtro AA.

Riki

R Il problema è solitamente prodotto dall'utilizzo di driver Catalyst datati, di conseguenza il passo per te più logico consiste nel raggiungere il sito **www.ati.com** e scaricare la versione più aggiornata del software dedicato alla tua 4850. Se il problema della risoluzione dovesse riproporsi, puoi aggirare l'ostacolo aprendo con il Blocco note il file **FalloutPrefs.ini** presente nella cartella **Documenti\My Games\Fallout3**, adeguando le voci **iSize W** e **iSize H** alla matrice del tuo pannello. Il filtro AntiAliasing funzionerà correttamente sia impostandolo nei menu del gioco, sia forzandolo dai Catalyst, con l'eccezione della precisione 6x, ormai caduta in disuso tra le schede 3D di ultima generazione.


In presenza di Catalyst datati, *Fallout 3* dimentica le impostazioni grafiche scelte dell'utente.

D Mentre gioco a *Warhammer Online* tutto procede regolarmente, fino a quando le immagini vengono sostituite da una serie confusa di rombi multicolore. Possiedo una GeForce 8800 GTS da 320 MB.

Andrea S.

R L'immagine da te allegata alla mail indica un chiaro problema di riscaldamento delle RAM GDDR3 o della GPU. Un'eventualità non remota, considerando che le 8800 GTS 320 MB sono tra le schede più "bollenti" mai proposte da NVIDIA. Apri il case per il tempo necessario a liberare la ventola della VGA da eventuali accumuli di polvere e, se il problema persiste, prova a sostituire il dissipatore standard con un modello creato ad hoc, quale l'Arctic Cooling Accelero Xtreme 8800 o il ThermalTake DuOrb. Dopo l'upgrade, potrai verificare la stabilità della scheda sotto sforzo utilizzando l'utility ATITool, che ti permette di verificare l'insorgere di artefatti grafici già durante il test, offrendoti l'opportunità di effettuare anche un leggero aggiustamento del clock.


Grazie a delle patch non ufficiali, il vecchio *Gothic 2* può essere eseguito anche in Windows 7.

D Ho installato *Gothic 2* sul mio nuovo PC munito di Windows 7, inserendo nel setup anche l'espansione *La Notte del Corvo*, ma quando tento di avviarlo non succede nulla. Nessun messaggio di errore, nessuna finestra sul desktop. Ho provato anche a disattivare l'antivirus senza ottenere risultati.

Giovanni

R Il titolo in questione soffre di una nota incompatibilità con i ForceWare per Vista e 7, ma nella tua lettera elenchi un Radeon di ultima generazione. Se hai già provato a sfruttare la modalità compatibile con XP (attivabile dal menu **Proprietà > Compatibilità**, una volta selezionato l'exe principale con il tasto destro del mouse) e l'esecuzione con privilegi da Amministratore, ti suggerisco di provare con le tre patch disponibili agli indirizzi **http://tinyurl.com/yhkpuef**, **http://tinyurl.com/ylcvks9** e **http://tinyurl.com/yky2rng**, installabili consecutivamente. Al loro sviluppo ha contribuito la comunità di supporto del gioco, che nei forum suggerisce anche di accedere al file **gothic2.ini** e impostare la voce **scaleVideos** su **0**, onde evitare che i filmati d'intermezzo si trasformino in schermate completamente nere.

D Quando raggiungo l'undicesima missione di *X3 Reunion*, da voi allegato alla rivista, mi trovo davanti all'impossibilità di controllare la mia nave. Nel settore "Nascondiglio di Nyana" sembra inizialmente funzionare tutto bene, ma nel momento in cui devo entrare nell'asteroide, il mezzo decide autonomamente di superare l'obiettivo.

Giovanni C.

R Sembra che il problema sia prodotto da un pilota automatico troppo zelante, che andrebbe disattivato prima di imbarcarsi nella missione in questione. Se non disponi di un salvataggio immediatamente precedente al punto critico, ti consiglio di dare un colpo sul tasto Tab, che attivando il boost disabilita il pilota automatico, restituendoti il controllo dell'astronave.



le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu Ray. Tutti i Blu Ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Bighellonare per l'ufficio con la pretesa di dare la caccia a zombi e affini. Poi, però, arriva Raffaello...
Gioco Preferito: *Left 4 Dead 2*



MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Oblivion*



DARIO RONZONI
Specializzato in: Testare i comfort della gloriosa Aeroflot, per poi contemplare la maestosa torre di Ostankino...
Gioco Preferito: *Torchlight*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Continua la crociata a favore della Banda Larga. Lui ha i pugni nelle mani!
Gioco Preferito: *Hitman in Roaming*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*



ELISA LEANZA
Specializzata in: Placare le ire funeste dei redattori di GMC grazie a deliziosi biscotti preparati seguendo una ricetta efficace. O era caraibica?
Gioco Preferito: *Tales of Monkey Island*

Massa in evoluzione

Quello che chiediamo è una bella nave e una stella da seguire.

DOPO ***Dragon Age: Origins*, BioWare ci vizia nuovamente con un'altra grande storia.**

Dall'alto di un'esperienza più che decennale, la casa di origine canadese si può mettere in gioco riscrivendo le regole con cui ha contribuito a canonizzare un genere. In *Mass Effect 2* lo fa in maniera molto naturale e altrettanto netta. Se già il primo capitolo di questa nuova serie stellare si era staccato dal sentiero del gioco di ruolo puro, per avventurarsi coraggiosamente nella galassia dei GdR d'azione, *Mass Effect 2* prosegue verso direzioni inesplorate, migliorando quanto visto in passato e sperimentando nuove soluzioni.

Il risultato lo scoprirete leggendo la nostra recensione di sei pagine (e vi assicuriamo che tentare di contenere un gioco vasto quanto *ME 2* in così "poco" spazio è stata un'impresa). Permetteteci di anticipare, però, che questo titolo così difficilmente inquadrabile in un genere preciso pare aver raggiunto la propria maturità e lo ha fatto ricorrendo a soluzioni spesso inattese. È l'ennesima riprova che la classe di BioWare non è acqua, una promessa per il già annunciato terzo *Mass Effect* e, giacché siamo finiti a parlare di una trilogia, una "nuova speranza" per l'altra grande fatica in corso d'opera da parte di questi sviluppatori: *Star Wars The Old Republic*.

Di ritorno dalla vostra crociera stellare in compagnia di GMC e del comandante Shepard, toccherete terra nei pressi di Pripyat, la città fantasma vicina alla tristemente famosa centrale di Chernobyl. Dal 2007, le vicende della misteriosa Zona e degli stalker prendono vita sui nostri PC grazie alla perseveranza di GSC Game World. Dopo il primo *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* e il prequel *Clear Sky*, è tornato il momento di addentrarsi in una terra devastata dalle radiazioni, affrontando orrori mutanti e altri incubi. *Call of Pripyat* è ambientato subito dopo l'episodio iniziale e propone un universo di gioco articolato, coerente e complesso. È uno sparatutto aperto, con contaminazioni da GdR. Accanto alle missioni principali ci sono le quest secondarie; il protagonista deve riposarsi e nutrirsi se vuole avere qualche chance di sopravvivenza; e se non si apprendono in fretta le regole per vivere nella Zona (non ci riferiamo solo ai "codici comportamentali" da seguire con i banditi, gli stalker e le altre amene creature che popolano questa terra martoriata, ma anche ai fenomeni ambientali che la caratterizzano), si rischia di morire lentamente a causa di un'emorragia, oppure di essere spazzati via in un attimo da una tempesta di energia.

In breve, *Call of Pripyat* è un FPS da gustare armati dell'inossidabile accoppiata mouse e tastiera, adeguatamente difficile, emozionante, caratterizzato da una grafica di qualità e da qualche bel bug... proprio come i giochi PC di un tempo, che, a quanto pare, resistono a qualsiasi cataclisma.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

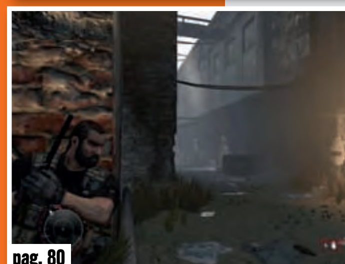
LE PROVE DI QUESTO MESE



pag. 70



pag. 76


pag. 80


pag. 82


pag. 84


VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Armored Princess*


LUCA PATRIAN
Specializzato in: Scoprire di non poter cantare le canzoni dell'idolo Vasco Rossi sulla sua Xbox 360, ma si consola con *MW 2*.
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*

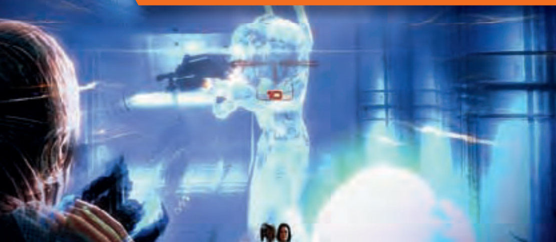

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*


FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a preparare otto recensioni per giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
Gioco Preferito: *King's Bounty The Legend*


CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito: *Solium Infernum*


PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*


ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*





I nuovi personaggi sono profondi e ricchi di storie interessanti.



L'Illusive Man è un personaggio misterioso e dal grande fascino.

GENERE: GIOCO DI RUOLO/SPARATUTTO

MASS EFFECT 2

Spazio, ultima frontiera. Eccovi i viaggi dell'astronave Normandy, alla ricerca di altre forme di vita e di giocabilità.

IN ITALIANO

***Mass Effect 2* è interamente tradotto e doppiato in italiano, ma nella nostra prova non abbiamo avuto modo di valutare la cosiddetta localizzazione. Appena ne avremo occasione, pubblicheremo un commento sulla versione italiana, ma se il lavoro svolto sarà all'altezza di quello del primo episodio, non avremo di che lamentarci.**



IL primo episodio di *Mass Effect*, debutto di una colossale trilogia spaziale targata BioWare, è stato un grande gioco, e lo è stato nonostante i suoi tanti difetti.

Si trattava di problemi piuttosto evidenti, ma che a fronte del carisma e del fascino dell'ambientazione passavano in secondo piano, diventando digeribili e sopportabili. È un caso più unico che raro, ma che per fortuna non è stato interamente frutto dell'attesa generatasi intorno al gioco di ruolo/sparatutto di BioWare. Ciò non toglie che il mitico studio di sviluppo guidato da Ray Muzyka e Greg Zeschuk abbia scherzato con il fuoco, rischiando di sprecare un universo narrativo unico e originale a causa di problemi tecnici e sviste di game design. Insomma, è andata bene, anche perché il successo di *Mass Effect* è stato tale da consentire a BioWare ed EA di dare il via a questo secondo episodio (e, si spera, anche al terzo).

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Per non ripetere gli errori del passato, però, gli sviluppatori hanno adottato un approccio "distruttivo", che pur mantenendo lo spirito del primo capitolo ne ha letteralmente stravolto i ritmi e le convenzioni. *Mass Effect* era chiaramente un incrocio tra un gioco di ruolo stile *Knights of the Old Republic* e uno sparatutto con visuale in terza persona, ma per una serie di motivi si rivelava carente sia sotto il profilo GdR sia sotto quello improntato all'azione. *Mass Effect 2*, all'apparenza, ripropone la stessa struttura, ma a una più attenta analisi rivela differenze sostanziali, che gli fanno prendere una direzione nuova, lontana da molte delle convenzioni dei giochi di ruolo. Anche la sua dimensione sparatutto, senza dubbio l'aspetto più scarso del debutto, è stata rivista in toto, con accorgimenti che conferiscono più spessore alle tante sparatorie presenti nelle missioni. È interessante notare, però, che ogni cambiamento è una diretta conseguenza dell'esperienza acquisita con *Mass Effect*, e che il risultato è un'esperienza senza sbavature. Probabilmente, le particolari scelte compiute da BioWare faranno discutere gli appassionati di GdR più tradizionalisti, ma a nostro avviso *Mass Effect 2* ha finalmente trovato il proprio, nuovo equilibrio, che definisce uno stile unico di rapportarsi al binomio narrazione/azione.

> "*Mass Effect 2* è sì un gioco di ruolo, ma lo è a modo suo"

UN GIOCO DI RUOLO?

La gloriosa tradizione di BioWare è centrata sui giochi di ruolo, e ci ha portato da pilastri come *Baldur's Gate* a recenti capolavori come *Dragon Age: Origins*. Il primo *Mass Effect*, però, non era riuscito a dare l'idea di libertà d'azione tipica del genere, e risultava un po' deludente quando ci si allontanava dai chiari binari della trama principale.

Mentre in un *Oblivion* o in un *Fallout 3* si può girare liberamente trovando quest interessanti, in *Mass Effect* tutto si riduceva all'esplorazione di pianeti uguali tra loro, cui erano assegnate svariate missioni sciape, che stridevano con la qualità del resto dell'esperienza. A cosa serviva, dunque, perdere tempo a esplorare la galassia? A poco, anche perché le ricompense in termini di gioco e divertimento erano risibili, specie se paragonate alle emozioni della trama principale. In ogni caso, alcuni potrebbero dire che è proprio questa componente di esplorazione libera a rendere "di ruolo" alcuni giochi, e che senza di essa rimangano solo giochi d'azione con un po' più trama del solito. In barba a tali considerazioni, BioWare ha risolto le pochezze "ruolistiche" di *Mass Effect* riducendo la componente GdR di *Mass Effect 2*, avendo però l'accortezza di farlo con stile e in maniera poco evidente.

Tanto per cominciare, le discusse missioni secondarie ci sono ancora, ma sono di meno, e sono tutte frutto di

IL POTERE DELLA RICERCA

Appena recluterete un certo seguace per il vostro equipaggio, sulla nave sarà possibile ricercare nuove tecnologie, a patto d'investire le risorse trovate durante le missioni o sui pianeti esplorati. Alcune ricerche si sbloccano parlando con i compagni di squadra, altre effettuando una scansione di certi oggetti durante le quest, altre ancora esaminando i cadaveri di alcuni alieni. Determinate scoperte gioveranno a tutta la squadra, altre ai singoli personaggi, e qualcuna, inizialmente incomprensibile, si limiterà a potenziare le difese della nave. Ma non ci sono combattimenti spaziali! Tutto ha un motivo, naturalmente.

NIENTE SPOILER

Abbiamo amato ogni singolo dettaglio della trama di *Mass Effect 2*, quindi ci è sembrato giusto scrivere una recensione che non rovinasse alcuna delle sorprese inventate da BioWare, grandi o piccole che siano. A parte le immagini, che per forza di cose mostrano qualcosa, questo articolo è al 100% privo di spoiler!







ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Abbiamo testato *Mass Effect 2* su un Intel Core 2 Duo a 2,67 GHz, con 2 GB di RAM e una NVIDIA 8800 GT con 512 MB di memoria. Con questa configurazione, in 1360x768 e con tutti i settaggi al massimo, il frame rate non è mai sceso sotto i 45 FPS, con picchi a 60 FPS nelle zone più chiuse e nei momenti con meno nemici. Il motore risulta insomma piuttosto snello, e con una configurazione più recente potrete salire tranquillamente con la risoluzione senza mai scendere sotto al soglia dei 60 FPS, arrivando anche ben oltre il Full HD con le GPU più spinte, come le nuove Radeon 5870.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 285	Radeon 4870 X2/ GeForce 295	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600



I soldati possono attivare un potere che rallenta il tempo e facilita la mira.

ACHIEVEMENT INTERNI

Il gioco include 50 Achievement, identici alla versione Xbox 360, ma che sfruttano un sistema interno al gioco. Non sarà possibile, dunque, arricchire il proprio profilo di Games for Windows LIVE.

MONDI LONTANISSIMI

L'esplorazione dei sistemi solari è cambiata radicalmente, rispetto al primo *Mass Effect*. Ci sono meno missioni secondarie e la scansione alla ricerca di risorse è stata resa più attiva e interessante. Ogni pianeta può essere passato al setaccio da uno scanner, azionato manualmente, che fornirà letture sulla presenza di quattro tipi di materiali, tutti necessari a ricerche tecnologiche diverse. Da notare come alcuni pianeti non siano in prossimità dei Mass Relay, e che quindi sia necessario acquistare carburante in apposite stazioni per avventurarsi nei sistemi solari più esterni.





Il design delle tecnologie dà filo da torcere alle più blasonate saghe fantascientifiche.

SALVATAGGI SPAZIALI

Fuori dalle missioni è possibile salvare in ogni momento, mentre durante il loro svolgimento lo si può fare solo quando non ci sono nemici in vista. Oltre a questo, dei salvataggi automatici impediscono che i più distratti debbano affrontare più volte le stesse sezioni.

un lavoro di design all'altezza di quello della campagna principale. Si trovano di tanto in tanto esplorando pianeti nei vari sistemi solari, magari mentre si stanno cercando risorse per portare avanti le proprie ricerche, e permettono effettivamente di approfondire le sfaccettature dell'universo narrativo creato da BioWare. Sono abbastanza brevi, ma soddisfacenti, e si rivelano un ottimo contorno al piatto forte. I pianeti esplorati sono più vari, ospitano nemici e strutture interessanti, e sono un ottimo passatempo quando non si ha voglia di impegnarsi con una delle missioni legate a filo diretto alla grande avventura del protagonista: il comandante Shepard. Questa scelta, grazie al sistema delle risorse cui abbiamo accennato (e che affronteremo nel dettaglio altrove in queste pagine), riesce a mantenere intatta la voglia di andare a zonzo per la galassia; soprattutto, riesce a darle un senso dal punto di vista del gioco vero e proprio.

L'esplorazione non è l'unico elemento che allontana *Mass Effect 2* dai GdR classici, ed è anzi il più marginale, se visto a fianco di altre scelte di design. La struttura dei livelli, infatti, è assolutamente lineare, e ricorda quasi i dritti corridoi di alcuni FPS. Bisogna sempre andare da un punto A a un punto B, senza troppi fronzoli, e le uniche piccole deviazioni servono per raccogliere qualche potenziamento o qualche credito. Si tratta principalmente di porte bloccate, da aprire con il minigioco dell'hacking, dietro alle quali si celano al massimo un paio di stanze, a volte con all'interno dei personaggi non giocanti, altre con una cassaforte e un po' di munizioni. L'idea è particolare, ma va d'accordo con la componente sparatutto di *Mass Effect 2*, che risulta più snella, ritmata e appagante.

La semplificazione rispetto al primo episodio è evidente anche quando si parla di basi spaziali (come la Cittadella) o di città da visitare: pur essendo piene di persone con cui parlare e avendo paesaggi tutti da ammirare, infatti, si riducono a essere dei semplici "punti" dove si raccattano missioni. Come se



I Collector, il nuovo grande nemico di Shepard. Avversari temibili e... pieni di sorprese.



Illium, il pianeta delle Asari: una meraviglia da vedere, e da giocare.



Visitando un pianeta popolato da Asari, scopriremo più dettagli sulla loro affascinante cultura.

LA TRADIZIONE CONTINUA

Se avete conservato diligentemente i vostri salvataggi di *Mass Effect*, potrete comodamente importarli in *Mass Effect 2*. Otterrete alcuni piccoli bonus, avrete modo di cambiare aspetto (o di tenere quello vecchio) e di selezionare nuovamente una classe, senza vincolo alcuno. In base alle scelte effettuate nel primo gioco, la storia sarà diversa, certi personaggi saranno presenti o meno, e altri vi accoglieranno come amici o nemici. La cosa più impressionante è la mole di dialoghi doppiata da BioWare per dare voce a tutte queste diverse possibilità. Non vediamo l'ora di vedere cosa combineranno con *Mass Effect 3*!

MUSICA FANTASCIENTIFICA

La colonna sonora di *Mass Effect 2* è eccellente, e sfiora con gran classe diversi generi. Si passa da musiche d'ambiente in stile Vangelis (nello spazio e durante le missioni), a ritmi ossessivi da rave, riservati ai locali nei bassifondi dell'universo.

non bastasse, i luoghi in cui si svolgono la maggior parte delle missioni non sono visitabili in seguito, quindi si comportano proprio come dei livelli che vengono caricati, affrontati e superati, per poi finire fuori dalla portata del libero arbitrio del giocatore.

Sia chiaro, con queste parole non stiamo criticando *Mass Effect 2*, ma stiamo cercando di chiarirne la natura, che pur travestendosi da gioco di ruolo vecchio stampo si rivela un'esperienza diversa, moderna e innovativa, ma senza dubbio priva dei tratti che una determinata fascia di videogiocatori cerca nei titoli che compra. *Mass Effect 2* è sì un gioco di ruolo, ma lo è a modo suo, e deve la definizione più alle tante sfaccettature della trama, che non alle sue meccaniche. Pensate che persino l'inventario, da sempre una delle schermate più frequentate dei GdR, è completamente sparito, e lascia spazio a un agile sistema di potenziamenti. Ogni volta che si visita un negozio, è consentito acquistare delle tecnologie che permettono la produzione di armi e corazze a bordo dell'astronave Normandy: i miglioramenti alle armature saranno attivati in automatico su tutti i personaggi che possono usufruirne, mentre le armi verranno selezionate di volta in volta a inizio missione, senza dover perdere ore a vendere ciarpame come succedeva nel primo *Mass Effect* (che aveva ricevuto delle feroci critiche anche per il suo medievale sistema di inventario).

> "La componente sparatutto è stata a dir poco rivoluzionata"

Verrebbe da chiedersi, dunque, se sia giusto o meno parlare di un GdR, e non di uno sparatutto in terza persona più elaborato del solito. La risposta è che sì, si può parlare di gioco di ruolo, e lo si può fare per i tanti dialoghi e le tante possibilità previste dalla trama. *Mass Effect 2* prevede decine di bivi narrativi, che dipendono tanto dalle scelte del giocatore, quanto dai personaggi con cui si sta accompagnando. Il bello è che, importando i propri salvataggi, tutte le decisioni prese nel primo episodio hanno delle conseguenze notevoli, e possono dare vita a partite completamente diverse. Non vogliamo rovinarvi nessuna sorpresa, ma se avete completato *Mass Effect* avrete idea di quali scelte abbia affrontato Shepard: a meno che la nostra memoria non ci inganni, nessuna di esse è stata trascurata, e nessuna è stata infilata sotto il tappeto con qualche dozzinale artificio narrativo.

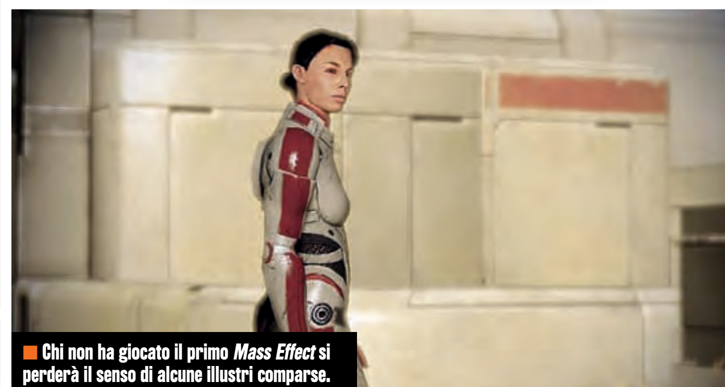
Mass Effect 2 è come un enorme film interattivo, nel quale si vivono in prima persona le scene d'azione e si sceglie quale direzione prendere durante i dialoghi. Come in ogni gioco BioWare, sarete alle prese con dubbi morali, che in alcuni casi riusciranno a farvi riflettere su cosa sia giusto o sbagliato (anche se, in termini di gioco, la distinzione

EDIZIONE LIMITATA

L'edizione limitata di *Mass Effect 2* includerà un libro di artwork e una serie di codici per sbloccare degli oggetti bonus, come armature e armi. Ancora una volta, dunque, BioWare percorre la via dei bonus interni al gioco.



I caricamenti sono accompagnati da animazioni che mostrano cosa sta succedendo. Si poteva fare di meglio.


Chi non ha giocato il primo *Mass Effect* si perderà il senso di alcune illustri comparse.






COMPAGNI LEALI



I membri dell'equipaggio di Shepard, quando sono appena stati reclutati, non sono leali al loro capitano. Per guadagnarsi il loro rispetto, sarà necessario affrontare alcune missioni centrate su di loro, che tra l'altro sono tra le più divertenti del gioco. Quando un personaggio è leale acquisisce un potere aggiuntivo, che tramite una particolare ricerca può essere ottenuto anche dallo stesso Shepard. Onde evitare spoiler, non possiamo dire di più, ma non sottovalutate il valore della lealtà della squadra.

CONTENUTI SCARICABILI

Come è già successo con il primo episodio, sono già previsti dei contenuti aggiuntivi scaricabili a pagamento. Non conosciamo ancora dettagli precisi, ma se verranno rispettati gli standard del primo Mass Effect avremo tante ore di avventura in più.

tra Rinnegato e Modello è sempre molto marcata). Gli sviluppatori hanno intrapreso una direzione originale, perfetta per lo stile del gioco, e pur allontanandosi dai GdR classici hanno dato vita a un'esperienza ben bilanciata e, soprattutto, non banale.

SPARATORIE NELLO SPAZIO

Pur se le modifiche più rilevanti riguardano la componente GdR di *Mass Effect 2*, anche quella sparatutto è stata a dir poco rivoluzionata.

Il cambiamento più evidente riguarda il funzionamento delle armi, che nel primo episodio avevano munizioni infinite e si surriscaldavano dopo raffiche troppo lunghe, rimanendo inutilizzabili per qualche secondo.

In questo seguito, invece, le armi non possono riscaldarsi, in quanto usano delle clip termiche che vengono espulse dopo un tot di colpi. L'idea, pur essendo giustificata in termini fantascientifici, è un semplice ritorno a un sistema basato sui caricatori, come nella maggior parte degli FPS.

Il giocatore viene chiamato a gestire in maniera più attiva le munizioni, calcolando il tempismo degli assalti ed evitando di sprecare proiettili (anche se rimanere completamente disarmati è quasi impossibile). È un meccanismo così classico che più classico non si può, ma funziona bene, ed è impossibile criticarlo. Quella dei caricatori, tra l'altro, non è l'unica scelta tradizionalista fatta da BioWare, che ha chiaramente deciso di strizzare l'occhio a titoli di successo come *Gears of War*. Sin dalla prima missione, infatti, ci si imbatte in un sistema di copertura simile a quello di tutti gli sparatutto usciti negli ultimi anni, che permette di ripararsi senza subire danni (a meno di non venire attaccati sui fianchi) e di premere un tasto per uscire allo scoperto e poi sparare.

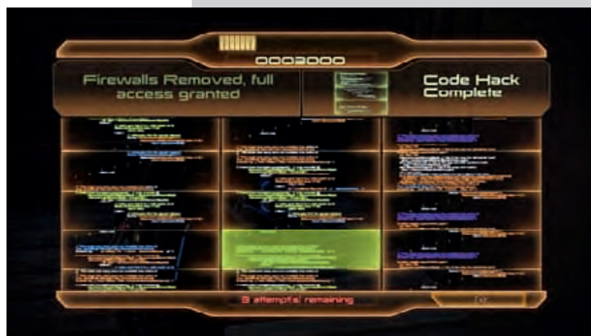
Il tutto è abbinato a un altro elemento molto diffuso, ossia il ripristino automatico della salute del protagonista, che rimanendo al riparo per qualche secondo, recupererà tutta l'energia come se niente fosse. L'utilizzo dei Medigel è legato a una particolare abilità, la cui unica funzione è riportare in vita un proprio alleato durante un combattimento. Ancora una volta, siamo alle prese con una struttura molto semplice, lontana anni luce dalla pianificazione e dalla microgestione tipica di molti GdR, ma il risultato è efficace, anche perché riesce a divertire e a mettere l'accento sulla trama, il vero piatto forte, senza però rendere le sparatorie delle inutili perdite di tempo. Per movimentare il tutto, BioWare ha introdotto anche delle armi pesanti, con munizioni limitate, pensate appositamente per dare vita a combattimenti con boss più interessanti.

Con queste basi, la componente d'azione di *Mass Effect 2* può essere vissuta in modi diversi, secondo i propri gusti. Alcuni preferiranno concentrarsi sui poteri biotici (che per l'occasione sono stati potenziati e resi più versatili), adottando uno stile di gioco piuttosto simile a *KOTOR*, mentre altri sceglieranno la via delle armi e intraprenderanno la carriera di soldati. Nel secondo caso, le missioni

AMORE SPAZIALE

Non vi diciamo con chi, ma come in *Mass Effect* è possibile avere relazioni sentimentali con vari membri dell'equipaggio di Shepard. Per non rovinarvi sorprese, scriviamo solo che ci sono più possibilità rispetto al primo episodio.

MINI-NOIE



Il punto più debole di *Mass Effect 2* è rappresentato da due minigiochi usati per sbloccare certe porte e violare determinati computer. Sono simpatici, ma sempre uguali. Non c'è nemmeno una progressione del livello di difficoltà, quindi, dopo un po', diventa solo una formalità da sbrigare, nonché una perdita di tempo.

UNA LUNGA AVVENTURA

Giocando di corsa, in linea teorica, è possibile finire *Mass Effect 2* in meno di venti ore. Per completarlo bene, però, e con un finale soddisfacente, ne saranno necessarie almeno 40. Se, poi, vorrete parlare con tutti e documentarvi su quel che succede, non ve la caverete con meno di 50 ore.







La grafica non eccelle per meriti tecnici, ma è una gioia per gli occhi.



VECCHI AMICI

Ancora una volta, per evitare spoiler, rimarremo assolutamente sul vago, ma sappiate che molti amici di *Mass Effect* torneranno in questo seguito, a patto che siano sopravvissuti. Alcuni saranno delle semplici comparse, altri saranno membri dell'equipaggio.



Il potenziamento delle abilità e la crescita di livello sono stati semplificati.

si trasformano praticamente in quelle di un normale sparatutto in terza persona, la cui unica differenza rispetto al genere è la possibilità di mettere in pausa per impartire semplici comandi ai propri alleati (quali poteri usare, dove andare e chi attaccare). È importante notare come l'Intelligenza Artificiale abbia fatto passi da gigante, sia per quanto riguarda i nemici, che non sono più dei dementi suicidi, sia per i compagni di squadra, che si rivelano efficaci e autosufficienti dall'inizio alla fine dell'avventura. Volendo, si può giocare ignorandoli quasi del tutto, ma non pensate che BioWare abbia dato vita a un prodotto troppo facile e senza sfida. Oltre a quello "normale", infatti, ci sono ben tre livelli di difficoltà aggiuntivi, che richiedono riflessi, strategia e abilità, e che vi obbligheranno a gestire con perizia tutte le risorse della squadra. Si tratta di un'esperienza più estrema, meno adatta alle masse, ma che con tutta probabilità riuscirà a parlare a chi inevitabilmente storcerà il naso per le tante semplificazioni introdotte da *Mass Effect 2*.

IL TRIONFO DELL'ESTETICA

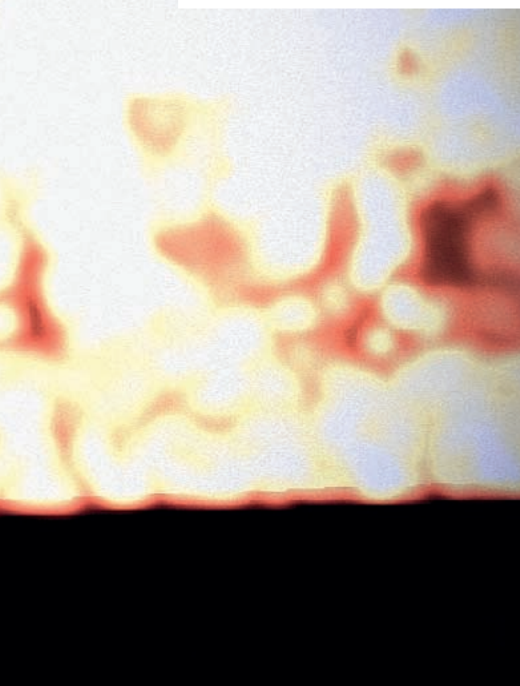
A prescindere dalle questioni inerenti alla giocabilità, il vero fulcro di *Mass Effect 2* è l'estetica, in tutte le sue forme. Abbiamo accuratamente evitato ogni riferimento alla trama, anche perché ogni più piccolo dettaglio potrebbe rovinarvi le tante e affascinanti sorprese preparate dagli sceneggiatori, e perché in più di un momento la storia ci ha lasciato a bocca aperta, conquistandoci con le sue atmosfere.

Come già si intuiva nel primo *Mass Effect*, siamo alle prese con un universo narrativo di grande qualità, che spesso e volentieri sembra mangiare in testa persino a "Guerre Stellari". Il design degli edifici sui pianeti, l'atmosfera che si respira nei locali notturni e la caratterizzazione delle specie aliene trascendono i limiti della maggioranza dei videogiochi e, indipendentemente dai meriti di gioco, fanno di *Mass Effect 2* un titolo imperdibile per chiunque apprezzi la fantascienza, dai fan di "Star Trek" ai lettori di Asimov. Il seme gettato con il primo episodio



Ecco EDI, la nuova amica virtuale di Shepard. Il suo ruolo nell'avventura è fondamentale.


Mass Effect 2 è pieno anche di personaggi che non ci si aspetterebbe di trovare in un gioco fantascientifico.




La qualità dei dialoghi e delle inquadrature è cinematografica.

è germogliato, ramificandosi in tante storie di notevole spessore, che si intrecciano alla trama principale e riescono con successo a dare l'illusione di essere degli impavidi comandanti spaziali.

Questi pregi erano riscontrabili anche in *Mass Effect*, ma erano offuscati da vari problemi tecnici, evidenti su console ma presenti anche su PC. La grafica di *Mass Effect 2*, invece, non ha sbavature di nessun tipo e, pur non brillando per meriti tecnici, spicca per la sua pulizia e per l'eccellenza dello stile, un vero trionfo dell'estetica fantascientifica. Anche questa volta, BioWare è riuscita a stupirci, tanto per la qualità del suo prodotto quanto per le audaci modifiche apportate alla formula originale, che in un certo senso appartiene a un genere tutto suo, poco GdR, poco sparatutto e tanto film interattivo.

"Anche questa volta, BioWare è riuscita a stupirci"

Se il primo episodio vi ha divertito, non fatevi altre domande e correte a comprare la vostra copia, mentre se non lo avete giocato e questa recensione vi ha incuriosito, vi suggeriamo prima di colmare la vostra lacuna, completando *Mass Effect*, e poi di acquistare questo seguito. Il gioco è comprensibile e godibile anche senza farlo, ma i riferimenti sono così numerosi, che perderli sarebbe un peccato. Il nostro suggerimento è dovuto anche al fatto che questo *Mass Effect 2* è un gioco migliore sotto tutti i punti di vista, è giocare il primo dopo il secondo renderebbe meno sopportabili i suoi tanti piccoli difetti.

In ogni caso, la morale è una sola: giocare a questa grande avventura targata BioWare e augurarsi che anche il terzo episodio della serie si riveli all'altezza di tali livelli d'eccellenza.

Fabio Bortolotti



IN ALTERNATIVA...

Mass Effect, Ago 08, 9
Più che un'alternativa, è il gioco da finire prima di potersi godere al massimo *Mass Effect 2*.

Knights of the Old Republic, Nat 03, 9
Un po' vecchiotto, ma ancora uno dei più bei giochi spaziali della storia dei PC.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **BioWare** ■ Distributore **Cidiverte; Leader** ■ Telefono **199106266; 0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://masseffect.bioware.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **dual core 1,8 GHz, 1 GB RAM (2 per Vista), Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 15 GB HD, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU dual core 2,6 GHz, 2 GB RAM, Radeon HD 2900 XT, GeForce 8800 GT**
- Multiplayer **No**

- Trama eccezionale
- Continuità totale con *Mass Effect*
- Più giocabile e sfaccettato

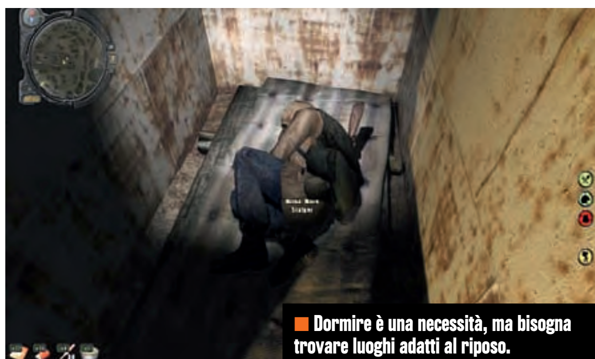
- Minigiochi ripetitivi
- Meno GdR del previsto
- Qualche caricamento di troppo

Un capolavoro della fantascienza videoludica. Imperdibile per chi ha apprezzato il primo episodio, ma altamente consigliato anche a chi se l'è lasciato sfuggire. Un GdR lontano dai canoni del genere, ma che verrà ricordato per anni.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	9	9	9	9	7





Dormire è una necessità, ma bisogna trovare luoghi adatti al riposo.



Le emissioni hanno un impatto diretto sul mondo di gioco e sui suoi abitanti.

GENERE: FPS/GDR

S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT

Un gioco cui le radiazioni hanno dato dei super poteri.

IN ITALIANO

S.T.A.L.K.E.R. *Call of Pripyat* è tradotto, doppiato e sottotitolato in italiano. Il lavoro svolto è di qualità accettabile, anche se di tanto in tanto ci sono sviste grossolane (come l'introduzione, in cui i sottotitoli non c'entrano niente con il parlato).



NEGLI ultimi anni, che ci piaccia o no, stiamo assistendo a un fenomeno per cui molti videogiochi si spostano verso i canoni imposti dalle console.

Gli utenti PC di vecchia data, abituati agli eccessi e alle delizie dei capolavori dei bei tempi andati, si trovano spesso scontenti dei nuovi prodotti che, pur proponendo meccaniche di qualità, sono inevitabilmente riconducibili ai palati dei possessori di Xbox 360 e PlayStation 3. Questo, naturalmente, non ha a che fare con generi squisitamente da PC come i giochi strategici, ma spesso e volentieri va a colpire il mondo degli FPS, influenzato da titoli come *Halo* e *Gears of War* (che, pur essendo in terza persona, ha lanciato una moda nelle meccaniche di copertura imitata da decine di sparatutto di ogni tipo). Questo discorso, sia chiaro, non è un rigurgito di nostalgia degli Anni '90, anche perché in fondo i PC stanno godendo di quanto c'è di buono sulla scena delle console, ma è funzionale a spiegare perché *S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat* merita la vostra attenzione. Sì, perché l'ultima fatica di GSC Game World è senza dubbio un gioco squisitamente PC, che vive di mouse e tastiera dall'inizio alla fine e che, con tutta probabilità, non sarebbe digeribile da chi è abituato agli standard di Xbox 360. È un titolo difficile, che invece di prendere per mano il giocatore con lunghi tutorial, lo scaraventa in un mondo ostile, senza spiegargli niente, e lascia a lui il piacere di scoprire le regole e le minacce della Zona, la pericolosa area radioattiva in cui si svolge la trama. È un gioco che risulta quasi più arduo all'inizio che alla fine. Ci vuole un po' di tempo per abituarsi alle meccaniche, o anche solo per capirle tutte, e il livello di difficoltà non perdona sin dalle prime fasi.



Se ciò non vi spaventa, allora probabilmente *Call of Pripyat* ha qualcosa da dirvi, e potrebbe regalarvi qualche sana ora di divertimento senza compromessi. Prima di affrontare il gioco nel dettaglio, però, vale la pena ripercorrere brevemente la storia di questa serie, nata nel 2007 con *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*. Il primo gioco, uscito dopo svariati ritardi, era un prodotto ambizioso, che calava i giocatori nelle vicinanze di una Chernobyl rovinata dalle radiazioni e dagli intrighi politici dell'Unione Sovietica, e che si prometteva di fondere lo stile degli FPS più estremi alla libertà d'azione dei giochi di ruolo stile *Oblivion*. Il risultato, pur non raggiungendo le stellari aspettative createsi in più di quattro anni di sviluppo, fu difficile da ignorare. *Shadow of Chernobyl* era affetto da qualche bug di troppo, ma il suo misto di azione, dialoghi e GdR era più unico che raro: la lotta per la sopravvivenza era disperata e continua, come in un survival horror, e l'atmosfera post-apocalittica era vivida, palpabile e terrificante. Lo stesso discorso vale per *Clear Sky*, il secondo capitolo, che raccontava gli avvenimenti precedenti a *Shadow of Chernobyl*, mantenendone il fascino e limando ulteriormente le meccaniche di gioco (senza, purtroppo, perdere per strada i bug).

> **"Call of Pripyat rivela rapidamente la profondità delle sue meccaniche"**

S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat, terzo episodio della serie, si svolge subito dopo il primo capitolo, e ci mette nei panni di un ufficiale governativo sovietico inviato nella Zona per investigare su cinque elicotteri precipitati in circostanze misteriose. Si troverà in una landa desolata dove vige la legge del più forte, ricca di pericoli biologici



SPOSTAMENTI ANOMALI

Sparse per il mondo di gioco si possono trovare delle anomalie fisiche, che in alcuni casi permettono di spostarsi rapidamente da una zona all'altra, superando magari ostacoli naturali altrimenti invalicabili. Un altro modo per muoversi in fretta è quello di accodarsi a dei personaggi non giocanti, che in alcuni casi (a volte solo se pagati) vi porteranno istantaneamente nell'area desiderata.



SALVATAGGI

I salvataggi in S.T.A.L.K.E.R. *Call of Pripyat* funzionano alla vecchia maniera: si mette in pausa e si salva quando si vuole. Il gioco prevede anche dei salvataggi automatici, ma è consigliabile mettere al sicuro i propri progressi piuttosto spesso, senza aspettare che ci pensi il computer.



ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Abbiamo testato *S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat* su un sistema aderente ai requisiti consigliati (processore Core 2 Duo a 2,7 GHz, 2 GB RAM e GeForce 8800GT 512 MB), e abbiamo ottenuto prestazioni soddisfacenti. In 1360x768, con i dettagli al massimo, il frame rate non è mai sceso sotto i 60 FPS, anche nei momenti più concitati. Naturalmente, per godere degli effetti tipici delle DirectX 11 sarà necessario dotarsi di una Radeon della serie 5000, le uniche attualmente compatibili con le ultime librerie grafiche di Microsoft. Utilizzando le ultime Radeon, inoltre, potrete dilettarvi alzando a dismisura la risoluzione, addirittura espandendo il gioco su tre schermi.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600



Le armi non sono perfette e, di tanto in tanto, si rompono o si inceppano.



I personaggi non giocanti non parleranno con voi se non rinfodererete l'arma.

TEMPO DA LUPI

Il tempo è importante in *S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat*, che si parli di quello misurato dagli orologi o di quello atmosferico. Certe quest possono essere risolte solo in determinate fasce orarie, e un sistema meteorologico causa piogge, nebbie o giornate più limpide. In ogni caso, non aspettatevi cieli azzurri e cinguettii d'uccellini: intorno a Pripyat la vita è grigia e triste come un blocco di ghisa.

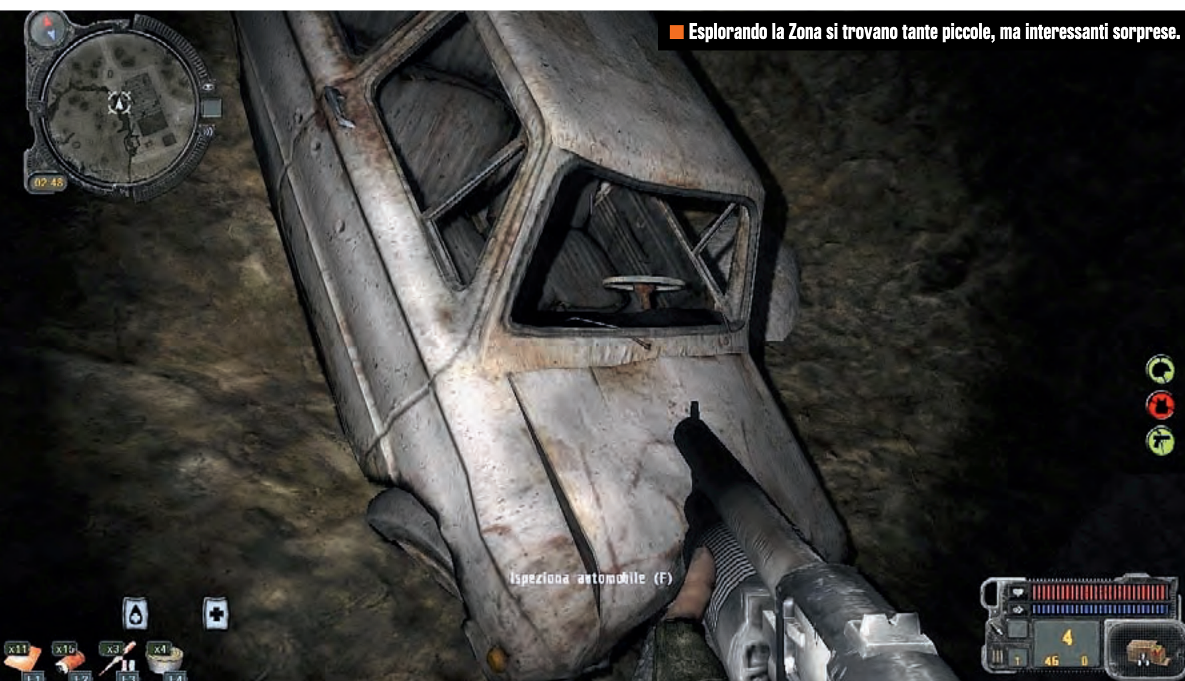




L'inventario ricorda quello di un gioco di ruolo.

e radioattivi e popolata da terribili mutanti e banditi senza scrupoli. È sufficiente giocare cinque minuti per capire che *Call of Pripyat* è un gioco oscuro, che riesce a cogliere perfettamente lo spirito di uno scenario postatomico. I colori variano dal grigio al marrone e capita, spesso e volentieri, di trovarsi al buio, in completa solitudine, costretti a sopravvivere nella gelida notte della Zona (vi basti pensare che abbiamo fatto fatica a catturare immagini abbastanza chiare da essere pubblicate). Basta un passo falso per trovarsi contaminati dalle radiazioni, un combattimento andato male per danneggiare una tuta corazzata, e all'inizio le armi sono di bassa qualità.
Nel bel mezzo di uno scontro, in una grotta infestata da cani mutanti, può succedere che il mitragliatore si inceppi nel bel mezzo di una raffica, costringendo il giocatore a ricaricare e a perdere preziosi secondi. Oppure, ancora, capita di correre disperatamente in cerca di un riparo, in quanto gli strumenti indicano che sta per verificarsi un'emissione: durante queste inquietanti tempeste energetiche, infatti, chiunque si trovi all'aperto rimane ucciso sul momento, dunque tutti gli umani sono pronti a spararsi addosso per assicurarsi un posto al riparo. Partendo da tali premesse, che almeno nelle prime ore vi terranno costantemente con il fiato sospeso, *Call of Pripyat* rivela rapidamente la profondità delle sue meccaniche, che si allontanano dagli stereotipi degli FPS e, in più di un'occasione, strizzano l'occhio ai giochi di ruolo.

Innanzitutto, siamo alle prese con un mondo aperto, esplorabile liberamente, pensato per invogliare il giocatore ad avventurarsi fuori dai pochi rifugi sicuri alla ricerca di risorse e manufatti. Ci sono missioni principali, che spesso vengono assegnate in parallelo ad altre, e quest secondarie, ottenibili parlando con i personaggi non giocanti che incontrerete. Naturalmente, trattandosi di un'ambientazione postatomica, non aspettatevi di essere sempre in compagnia. Le presenze umane sono solitamente limitate agli accampamenti, e di tanto in tanto vengono trovate in giro per il mondo di gioco, sotto forma di gruppi di banditi o di stalker a caccia. Chiacchierando con alcuni di loro, si otterranno informazioni chiave per risolvere certi misteri, mentre con altri sarà possibile commerciare, o negoziare i prezzi per delle opere di potenziamento delle armi. Si può persino di litigare per spartirsi il bottino di qualche missione, anche perché nel mondo di *Call of Pripyat* è sempre difficile distinguere la sottile linea che separa gli amici dai nemici. Mirando al realismo, inoltre, gli sviluppatori hanno dato al protagonista dei bisogni umani, creando



Esplorando la Zona si trovano tante piccole, ma interessanti sorprese.



Anche i nemici più semplici possono mettere a repentaglio la vostra vita, specie se non avete delle bende nello zaino.


Le anomalie sono necessarie per gli spostamenti, ma sono ricche di insidie mortali.



un sistema di fame e sonno che obbligherà a fare delle scorte prima di partire per le missioni più lunghe e pericolose, e invoglierà a trovare un rifugio nel quale accamparsi per la notte (che a causa del buio pesto rende difficile la lotta contro i mutanti). Senza dormire, il protagonista sarà esausto, specie se porta troppi oggetti nello zaino, e non riuscirà a correre e a muoversi velocemente. Tale livello di accuratezza si riflette anche sul sistema dedicato alla salute, che è quanto di più lontano si possa immaginare dalla rigenerazione automatica di titoli come *COD: Modern Warfare 2*. L'energia non si ripristina in automatico e, spesso, non basta un semplice medikit per tornare in piena forma. Alcune ferite provocheranno emorragie, che secondo la gravità arriveranno a far morire dissanguato il protagonista in pochi minuti.

"È un gioco in grado di suscitare forti emozioni"

In questi casi sarà necessario utilizzare una benda, sempre che si sia stati abbastanza previdenti da portarne un po', e sperare che arresti in tempo la perdita di sangue. Sì, perché l'effetto degli oggetti usati non è sempre istantaneo, e impedisce di ricorrere ai soliti trucchetti tipici del mondo dei videogiochi.

Un discorso analogo vale per le radiazioni e per gli altri tipi di contaminazione sempre in agguato nella zona, che richiedono iniezioni di medicinali o le cure di un medico, reperibile solo in alcuni rifugi.

Le variabili in gioco sono davvero tante e, mano a mano che si prosegue nella trama, si rivelano in tutto il loro spessore, comunicando l'idea di un sistema equilibrato e ben oliato, in cui gli elementi presenti si bilanciano a vicenda, dando vita a un mondo credibile e, al tempo stesso, squisitamente ludico. Anche se non ci sono livelli e statistiche come nei giochi di ruolo, infatti, si ha l'istinto di cercare costantemente armi più forti, di sondare a fondo le meccaniche legate ai potenziamenti, di cercare manufatti che conferiscano bonus interessanti. C'è tanto da fare in *S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat*, e chiunque avrà l'abilità e la determinazione di superare le difficoltà iniziali verrà ricompensato con un'esperienza profonda e

MULTIPLAYER

Il gioco prevede anche una modalità multiplayer, come del resto anche *Clear Sky*. Funziona e diverte, ma il piatto forte è senza dubbio la campagna in singolo, che da sola racchiude tutto il senso di *S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat*.



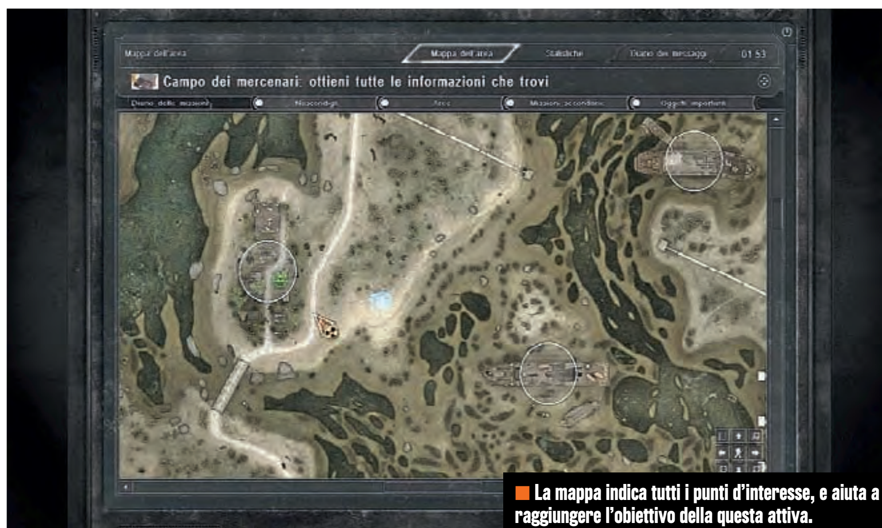
IL CIELO È SEMPRE MENO BLU

Uno dei punti forti della grafica di *S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat* è il cielo, renderizzato dinamicamente, che mette in risalto la desolazione dell'ambientazione. Giocando si respira un'aria pesante, difficile, che riesce a catturare perfettamente lo spirito postatomico, superando addirittura i risultati ottenuti da *Fallout 3*. Naturalmente, se preferite i giochi rilassati e colorati, girate molto al largo.





Gli accampamenti sono l'unico luogo in cui troverete una parvenza di amicizia.



La mappa indica tutti i punti d'interesse, e aiuta a raggiungere l'obiettivo della questa attiva.

VISORE NOTTURNO

Nel corso dell'avventura il protagonista entrerà in possesso di alcuni oggetti tecnologici, come rilevatori di radiazioni e un comodo visore notturno, che renderà decisamente più accessibili le missioni dopo il calar del sole.

unica nel proprio genere. Anche dal punto di vista grafico siamo alle prese con un prodotto di prima qualità, basato sul motore X-Ray 1.6, in grado di supportare le Direct X 9, 10 e 11, con risultati che si attestano sempre su alti livelli (perché il tutto è stato sviluppato su PC, senza limitazioni legate alle console dei titoli multipiattaforma). *S.T.A.L.K.E.R.* sarà in grado di sfruttare il vostro computer ultra aggiornato, ma regalerà prestazioni ineccepibili anche con hardware non eccessivi, ben rappresentati dai requisiti consigliati. Purtroppo, pur non trattandosi di un problema troppo grave, anche questa volta gli sviluppatori si sono lasciati sfuggire qualche bug di troppo. Si tratta, principalmente, di piccole sviste dell'Intelligenza Artificiale, di un riconoscimento non sempre perfetto dei comandi contestuali e, per finire, di qualche magagna grafica e di alcuni momentanei blocchi del gioco, che comunque torna alla normalità in un paio di secondi.

Non si tratta di problemi sufficienti a rovinare quanto di buono c'è in *Call of Pripyat*, ma siamo convinti che una bella patch sia più che necessaria.

In ogni caso siamo alle prese con un titolo speciale, capace di suscitare forti emozioni in chiunque cerchi un'esperienza inquietante e con meccaniche di gioco che non perdonano. Se avete apprezzato i precedenti episodi, andate pure a colpo sicuro e non ve ne pentirete; se, invece, non avete mai visitato la Zona, potreste lasciarvi tentare dall'invitante prezzo, di gran lunga inferiore all'effettiva qualità del prodotto. GSC Game World ha sfornato un gioco con i fiocchi, e si riconferma come uno degli studi da tenere d'occhio nei prossimi anni.

Fabio Bortolotti



IN ALTERNATIVA...

Fallout 3 Game of The Year, Dic 09, 9
Parente alla lontana di *S.T.A.L.K.E.R.*, imperdibile per chi ama il genere postatomico e ora proposto con tutte le espansioni.

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl, Mag 07, 7½
Il primo capitolo, per chi non vuole perdersi nessuna sfumatura della trama.

info ■ Casa **Koch Media** ■ Sviluppatore **GSC Game World** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://cop.stalker-game.com/**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD, 5 GB HD**
- Sistema Consigliato **Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Pro:
- Giocabilità vecchia scuola
- Grafica valida
- Meccaniche interessanti

Contro:
- Qualche bug di troppo
- Non adatto a tutti
- Alcuni picchi di difficoltà

***Call of Pripyat* è un gioco bello, difficile e con un'atmosfera unica. La sua complessità lo rende particolarmente adatto ai giocatori più navigati, ma chiunque sia in grado di apprezzarlo non si pentirà dell'acquisto.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	9	8	8	8

Il nostro Richard "Dick" Marcinko potrà anche arrampicarsi.

Classica fase di copertura, come impongono i più recenti giochi d'azione/sparatutto. Notate le texture di scarsa qualità.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

ROGUE WARRIOR

Esistono giochi belli, giochi brutti e giochi da dimenticare…

IN ITALIANO

L'unico aspetto positivo di tutto il gioco risiede nel doppiaggio in italiano, degno di una produzione cinematografica di medio livello. Marcinko è riprodotto in tutta la sua volgarissima mascolinità.



CI sono giochi che semplicemente non andrebbero realizzati. Così possiamo riassumere *Rogue Warrior*, ultima fatica di Rebellion (gli autori di *Aliens Vs. Predator*, per dirne uno), pubblicata nientemeno che da Bethesda (sono gli stessi di *Morrowind, Oblivion* e *Fallout 3*, tra gli altri). Come dire, mica gli ultimi arrivati nel settore.

Eppure, ci troviamo di fronte a un prodotto assolutamente mediocre, un'accozzaglia di bug e marchiani errori di sviluppo che ne fanno una delle più cocenti delusioni degli ultimi anni. Pur con una certa riluttanza, prendiamo coraggio e affrontiamo un'analisi che metterà in luce i tanti difetti di *Rogue Warrior*. Con buona pace di Dick Marcinko.

Proprio lui, Richard "Dick" Marcinko. Il protagonista del gioco è un personaggio realmente esistente, fondatore del SEAL Team 6, ex militare di carriera impegnato in alcune delle più complesse e discusse operazioni dei decenni passati, dal Vietnam al Medio Oriente. "Rogue Warrior", la sua autobiografia, è stato un fortunato bestseller e oggi fa da base letteraria al videogioco a lui dedicato. Il lavoro di Rebellion è un classico sparatutto in prima persona, ambientato negli Anni '80 tra Corea del Nord e Unione Sovietica. In tale contesto, il nostro eroe, pressoché in solitaria, dovrà intrufolarsi tra le linee nemiche e portare morte e distruzione tra i Rossi. Con ogni mezzo.

Se l'idea generale, unita alla caratterizzazione decisamente rude e brutale del protagonista, riesce a smuovere un minimo di curiosità, tutto il resto demolirà impietosamente qualsiasi buon proposito, a partire dalle sconclusionate e goffe meccaniche di gioco.

> "L'Intelligenza Artificiale dei nemici è a dir poco scandalosa"

Scrivevamo della natura FPS di *Rogue Warrior*, coadiuvata, si fa per dire, da una nutrita infornata di fasi stealth. Dal momento che Dick si troverà quasi sempre ad avere a che fare con forze militari soverchianti, l'unico modo per introdursi sano e salvo nei territori comunisti sarà sgattaiolare furtivo tra muri e ombre.

Il problema maggiore in questa fase sorgerà non appena incroceremo il primo malcapitato da eliminare. L'Intelligenza Artificiale dei nemici è a dir poco scandalosa, e non sarà infrequente completare un intero livello incontrando soldati

LA STRANA PARABOLA DI REBELLION

È difficile comprendere un percorso simile. Rebellion, software house inglese in passato artefice di prodotti tutt'altro che scadenti, sembra essersi ultimamente abbonata a risultati pessimi. Fondata nel 1992, Rebellion si concentra inizialmente sullo sviluppo di giochi per console (Atari Jaguar e Game Boy). Nel 1999 arriva su PC *Aliens Vs. Predator*, in grado di riscuotere un grande successo di critica e pubblico. Tra PC e console, Rebellion riesce negli anni successivi a piazzare altri prodotti più che dignitosi (*Rainbow Six* per PlayStation, *Sniper Elite*, eccetera), ma la qualità media cala sempre più nettamente. Gli ultimi lavori sono tra i peggiori giochi pubblicati di recente, come *Shellshock 2: Blood Trails*. Per non parlare di *Rogue Warrior*. Le nostre speranze, però, restano accese per il prossimo *Aliens Vs. Predator*, che dovrebbe uscire nella prima metà del 2010 sotto l'egida di Sega.





Gli ambienti non eccellono per varietà, non c'è che dire.





ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

***Rogue Warrior* è un titolo poco pretenzioso, anche per quanto concerne i requisiti hardware. Può funzionare anche con un obsoleta CPU a single core (anche se non è consigliabile) e un'anziana GPU con il solo supporto ai Pixel Shader 2.0. Naturalmente, non aspettatevi di farlo andare al massimo del dettaglio. Un economico dual core e una Radeon 4850 si riveleranno sufficienti per garantire i 60 FPS sino a risoluzioni medie, mentre se possedete un monitor Full HD e volete sfruttarlo al meglio è consigliabile partire da una GeForce 285/Radeon 4870.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600

che ci mostreranno sempre e solo le spalle! Non che armi da fuoco alla mano le cose vadano meglio, anzi. Lo schema di base sarà sempre lo stesso, con lunghi corridoi da percorrere e due o tre nemici per volta, quasi sempre ordinatamente disposti sulla nostra linea di tiro, tanto per facilitarci le cose. Sparare alla testa o alle gambe, poi, non farà alcuna differenza. Anche in questo caso, poi, la vergognosa intelligenza dei nemici farà le sue vittime, con soldati tristemente immobili di fronte alle nostre granate, evidentemente consci del loro triste destino. Insomma, uno sfacelo.

Pare che, al giorno d'oggi, tutti gli sviluppatori di giochi d'azione e sparatutto si siano messi d'accordo per introdurre fasi di copertura, rese celebri dall'ottimo *Gears of War*. Non è un male di per sé, se solo queste sezioni fossero realizzate come si deve. Naturalmente, non è il caso di *Rogue Warrior*: di fronte a muri, ripari di fortuna e quant'altro, Dick, ora visualizzato in terza persona, potrà ripararsi tra un colpo e l'altro e prepararsi a contrattaccare. Come scrivevamo in precedenza, però, la I.A. e la linearità dei livelli renderanno di fatto inutile qualsiasi diversivo al semplice "avanza e spara".

La campagna in single player dura poco più di due ore (sì, avete letto bene!), una longevità inaccettabile che, per giunta, non è mitigata da un multiplayer degno di questo nome (solo un deathmatch in singolo e a squadre fino a 8 giocatori). E poi, diciamocelo, quante persone speriamo di trovare sui server? Vogliamo continuare? Continuiamo. . . Tecnicamente parlando, *Rogue Warrior* offre una grafica obsoleta e inspiegabilmente pesante, anche su PC recenti. Colpa di una realizzazione approssimativa anche su questo fronte, affossata da modelli poligonali degni di una console di penultima generazione. Gli effetti "speciali", come le esplosioni e i bagliori delle armi, sanno di posticcio e conferiscono al tutto un ulteriore effetto povertà. L'unico aspetto tecnico accettabile è il comparto sonoro, ben realizzato e caratterizzato da una buona qualità nel doppiaggio italiano (nell'originale la voce di Marcinko è quella di Mickey Rourke). Capita di rado di trovarsi di fronte a un simile scempio. *Rogue Warrior* è tutto questo, con in più la beffa del prezzo pieno, davvero incomprensibile in un prodotto che non avrebbe senso neppure in linea budget. Per Rebellion un nuovo colossale fiasco dopo l'altrettanto dimenticabile *Shellshock 2*.

Dario Ronzoni 



■ Assalto alle spalle e coltello piantato nella giugulare. Dick sa il fatto suo!



■ Ecco un esempio plateale dei pessimi effetti speciali offerti dal gioco.

UN VERO MACHO

La storia di Richard "Dick" Marcinko sembra la stereotipata biografia di un eroe dei film d'azione, eppure non ha nulla di inventato. Nato nel 1940, Marcinko comincia la propria carriera militare nel 1958, nelle file della Marina degli Stati Uniti. L'esordio operativo avviene in Vietnam, dove Dick dà prova di determinazione e coraggio. In seguito, fa parte di gruppi speciali impegnati in alcune delle operazioni più calde degli Anni '70, come la crisi degli ostaggi americani in Iran nel 1979. Negli Anni '80 Marcinko viene posto a capo della Red Cell, un nucleo speciale incaricato di testare l'efficacia delle difese della Marina contro gli attacchi terroristici. Una volta in pensione, si dedica alla stesura della propria autobiografia, "Rogue Warrior".

IN ALTERNATIVA...

Tom Clancy's Splinter Cell, Feb 03, 9
Ancora oggi uno dei migliori stealth sulla piazza, impreziosito da un protagonista indimenticabile.

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, Mar 09, 7½
Il buon Vin Diesel impegnato in uno dei migliori FPS/ stealth degli ultimi anni.

info ■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Rebellion** ■ Distributore **Namco Bandai** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.roguewarrior.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3.4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, 5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **Internet**

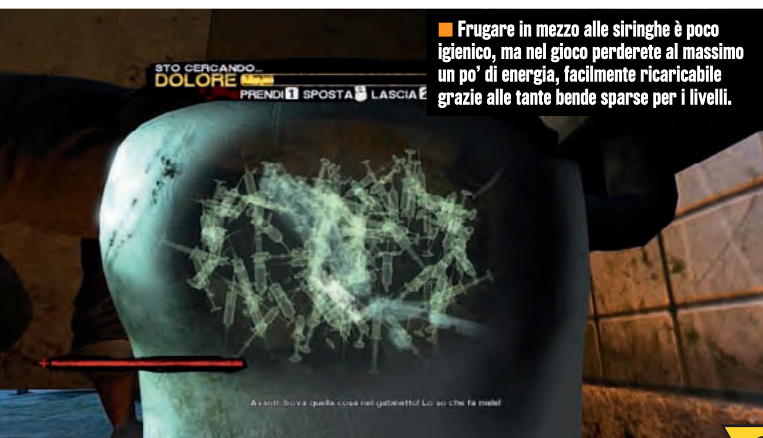
- La voce di Marcinko è maschia al punto giusto
- Contesto generale interessante
- Dura solo due ore

- Dura solo due ore
- I.A. allucinante
- Grafica vecchia di dieci anni

Uno sfacelo, senza mezze misure. *Rogue Warrior* entra ufficialmente nella lista dei giochi più brutti di sempre e ambisce al ruolo di testa di serie. Colpa di una I.A. vergognosa, di meccaniche di gioco sballate e di un comparto tecnico da dopolavoro. Meglio lasciar perdere...

3

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
4	6	5	3	4	3



Frugare in mezzo alle siringhe è poco igienico, ma nel gioco perderete al massimo un po' di energia, facilmente ricaricabile grazie alle tante bende sparse per i livelli.



I puzzle sono ripetitivi e spesso decisamente banali, come le mille variazioni sul tema degli ingranaggi.

GENERE: SURVIVAL HORROR

SAW

L'Enigmista passa dal grande schermo a quello del PC, e miete vittime fra i giocatori.

IN ITALIANO

Manuale, menu e sottotitoli sono nella nostra lingua. Le voci di *Saw* rimangono, però, in inglese, fatto che per alcuni sarà positivo, vista l'ottima qualità della recitazione.



SE, dopo aver visto il film horror "Saw – L'Enigmista", vi siete chiesti come avreste reagito in quelle terribili situazioni, oggi potete abbozzare una risposta alla difficile domanda.

Da semplici spettatori, infatti, diventerete protagonisti di uno dei macabri "giochi" messi in scena dal folle Jigsaw, un serial killer psicopatico che non si limita a uccidere le proprie vittime, ma le obbliga ad affrontare prove agghiaccianti (fisiche, ma soprattutto psicologiche) promettendo la salvezza nel caso riescano a superarle.

Nella trasposizione videoludica, il giocatore vestirà i panni dell'investigatore David Tapp, appena risvegliatosi in un oscuro edificio, un tempo adibito a manicomio: dovrà cercare di fuggire dall'incubo in cui è stato trascinato risolvendo i tanti puzzle proposti da Jigsaw, ma anche collaborando (o lottando) con(tro) altre vittime rinchiuse nella stessa prigione dal pazzoide. Dal punto di vista della giocabilità, *Saw* è una strana miscela fra un'avventura di *Myst* e il survival horror *Silent Hill*, purtroppo senza il fascino irripetibile degli enigmi del primo e senza il piacevole sistema di combattimento del secondo. I rompicapi, sebbene a tratti piacevoli, sono piuttosto ripetitivi e poco ispirati, mentre il sistema di combattimento è quanto di più banale si possa immaginare. Ciononostante, il condimento di terrore e ultraviolenza emana, almeno inizialmente, un certo fascino. L'incipit del gioco riesce infatti a catturare: si parte in quello che molti definirebbero il posto più spaventoso al mondo e ci si trova, da subito, a lottare per la sopravvivenza, usando sia l'abilità manuale sia quella cerebrale.

"La strada è così ben segnata, da poterla affrontare anche al buio"

Lo stile della pellicola è trasposto sapientemente, e il motore grafico riesce a rendere lo squallore dei luoghi e delle situazioni: anche le scene più crude, pur se renderizzate, disgustano quanto basta (come ci si aspetta da un horror di questo tipo). Purtroppo, *Saw* ricalca bene o male le orme delle pellicole: se i due seguiti cinematografici erano lontani anni luce dall'ottima qualità del primo film, nel caso del videogioco basta superare il capitolo iniziale per stufarsi. La trama è, infatti, inedita, ma buona parte dei giochetti del mostro e delle sue "prove" sono già stati svelati dalle proiezioni sul grande e piccolo schermo. Sicuramente, viverli in prima persona è diverso che osservarli comodamente

OCCHIO ALLE TRAPPOLE

Gli unici momenti di stupore, in *Saw*, saranno quelli in cui incapperete in qualche tranello, che si tratti di una mina antiuomo o di un fucile pronto a sparare non appena attraverserete un corridoio. Non mancano vari ordigni esplosivi collegati alle porte: apritene una e, se vedrete un peso muoversi, sbrigatevi a schiacciare il pulsante indicato, per evitare di finire in poltiglia. Più di una volta siamo stati colti di sorpresa. Purtroppo, la disposizione di tali trappole non è casuale, di conseguenza, "fregati" una volta, non ci cascherete più.


Durante tutto il gioco sarete scalzi, quindi attenzione ai vetri sul terreno: è sconsigliabile passarci sopra.





■ Sono stati mantenuti i tratti caratteristici del film, come Jigsaw che appare su vecchi televisori per spiegare le regole del gioco ai suoi "prescelti".

TUTTO GIÀ VISTO

Uno dei problemi principali di *Saw* è che le prove cui si viene sottoposti sono già state "svelate" nelle pellicole, e vedrete poco di veramente nuovo. I collari esplosivi, il caschetto "sfascia mascella", la piccola chiave nascosta in mezzo alle siringhe... tutte situazioni di per sé angoscianti, nella prima pellicola, ma ormai troppo vecchie per stupire, e narrate in maniera tutt'altro che eccelsa.

HA I PUGNI NELLE MANI

In *Saw*, passerete la maggior parte del tempo a girovagare alla ricerca di indizi e a risolvere puzzle. Non mancheranno, però, i momenti d'azione in cui dovrete avere la meglio su qualche energumeno involontariamente costretto a "giocare" da Jigsaw. Purtroppo, i combattimenti sono banali: potrete solo scansare i colpi e dare a vostra volta di due tipi (veloce e potente). Solitamente, basteranno un paio di "mazzate" ben assestate per far crollare esanime ogni avversario.



■ A volte, dovrete risolvere gli enigmi entro un tempo limite. In caso contrario morirete. E potrete riprovare il rompicapo un istante dopo.

spaparanzati sul divano, ma parte della tensione viene persa con questo approccio. Dopo la prima oretta di gioco, come scrivevamo, si è già visto tutto quello che *Saw* ha d'interessante da offrire, poi si procede per inerzia. Il problema principale è che gli sviluppatori non sono riusciti a tenere alta la tensione per tutto il corso dell'avventura, in parte per colpa di una struttura dei livelli tanto lineare da non far mai sentire il giocatore spaesato.
Si va sempre dritti per una strada così ben segnata, da poterla affrontare anche al buio, cosa che effettivamente accade. L'unica illuminazione è infatti costituita dall'accendino o, al massimo, da altri oggetti come il flash di una macchina fotografica. Nonostante questo, si riesce a proseguire senza mai perdersi, così come si trovano piuttosto facilmente tutti gli oggetti necessari.
Gli unici "spaventi", alla fine, si prendono quando un avversario salta fuori all'improvviso o quando si inciampa in qualche bomba o trappola. Poco male, perché poi si ricomincia solo pochi passi indietro, di conseguenza si è portati a procedere speditamente, tanto la morte non è una punizione fastidiosa.

Konami, questa volta, non convince e siamo ben lontani dai fasti dei suoi migliori survival horror, come l'eccellente *Silent Hill*. Se non avete visto i film, forse potreste trovare *Saw* un po' più intrigante, perché le "idee" di Jigsaw sono di grande impatto scenico; in ogni caso, dotatevi assolutamente di un joypad, visto che i comandi da tastiera lo rendono completamente ingiocabile, per un incomprensibile ritardo nella risposta che renderà letteralmente impossibili sia i combattimenti, sia le sezioni in cui dovrete mantenere l'equilibrio mentre passate sopra delle travi.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

Silent Hill 2,
Mar 03, **8**
Uno dei migliori survival horror di sempre: se è la tensione che cercate, non vi pentirete di averlo installato.

Resident Evil 5,
Ott 09, **8½**
Meno "pauroso" del capostipite della serie, ma decisamente piacevole, soprattutto se amate sparare agli zombi.

info ■ Casa **Konami** ■ Sviluppatore **Zombie Studios** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.zombie.com/saw.html**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS**
- Multiplayer **No**

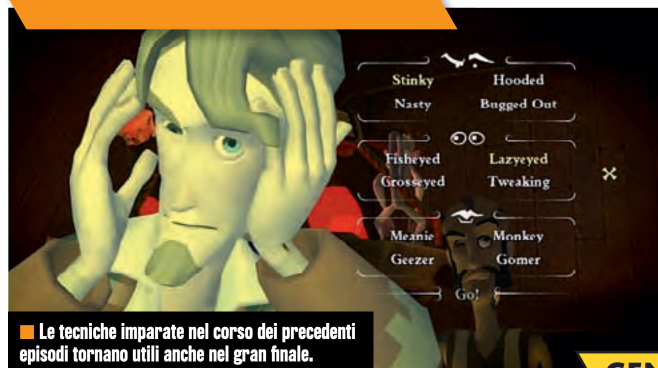
- **L'idea di scappare da Jigsaw è intrigante**
- **Tecnicamente il gioco è più che dignitoso**
- **Non mancano scene raccapriccianti**

- **Ripetitivo**
- **Sistema di controllo approssimativo**
- **Non riesce a spaventare**

***Saw* non è riuscito a esaltarci. Pur se discreto dal punto di vista tecnico, non offre abbastanza stimoli al giocatore, soprattutto se questi ha già visto i film, di conseguenza conosce in anticipo la maggior parte dei "giochi" inventati da Jigsaw.**

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TENSIONE
7	8	5	5	6	7



Le tecniche imparate nel corso dei precedenti episodi tornano utili anche nel gran finale.


All'inizio di ogni atto di *Tales of Monkey Island*, si assiste a un lussuoso riepilogo degli eventi tramite le carte dei tarocchi. Che stile!

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

TALES OF MONKEY ISLAND RISE OF THE PIRATE GOD

Ultimo atto per il ritorno in grande stile di Guybrush Threepwood.

IN INGLESE

Il gioco presenta un ottimo doppiaggio in inglese e relativi sottotitoli, al momento anch'essi disponibili sono nella lingua d'Oltremanica. *Tales of Monkey Island* viene venduto tramite distribuzione digitale sul sito di Telltale Games (www.telltalegames.com) al prezzo cumulativo di circa 26 euro (gli episodi non sono acquistabili singolarmente).

PER CHI NON RINUNCIA AL DVD

Chi ha acquistato il gioco potrà richiedere sul sito di Telltale Games un DVD da collezione che contiene tutti e cinque gli episodi di *Tales of Monkey Island* e altro materiale bonus, pagando solo le spese di spedizione. Se, per caso, siete ancora indecisi sull'acquisto, sempre sul sito è disponibile una versione dimostrativa del primo capitolo *Launch of the Screaming Narwhal*.

CON ben più di un pizzico di tristezza per tutti gli appassionati della serie, che si ritrovano già ad attendere con ansia un eventuale seguito della storia, si è concluso l'ultimo capitolo di una delle serie più famose del panorama delle avventure grafiche.

Con *Rise of the Pirate God*, Telltale Games scrive la parola fine per *Tales of Monkey Island*, il primo capitolo della serie ideata da Ron Gilbert a raggiungere il pubblico in forma episodica, riproponendo (dopo anni di silenzio e qualche caduta di stile) le avventure piratesche di Guybrush Threepwood.

In quest'ultimo atto si risolve l'ennesimo scontro fra LeChuck e Guybrush, che abbiamo lasciato morente alla fine del quarto episodio. Riuscirà comunque il nostro eroe a salvare, per l'ennesima volta, l'amata Elaine e a sconfiggere il Terrore dei Sette Mari? In *Rise of the Pirate God* ci toccherà visitare l'aldilà, ma avremo anche occasione di fare capolino nel mondo dei vivi per chiudere gli "strappi dimensionali" che mettono in comunicazione i due mondi e salvare i Caraibi della sete di potere del nostro nemico giurato LeChuck.

Quasi tutta quest'ultima parte dell'avventura è quindi basata sull'andirivieni fra le due dimensioni, che rappresenta la chiave per risolvere buona parte degli enigmi proposti. In un'occasione, in particolare, questa trafila rischia persino di risultare troppo difficile e monotona, poiché richiede tempismo e arguzia tali, da costringere il giocatore a ripetere la procedura un numero infinito di volte in caso di errore. A voler cercare il pelo nell'uovo, si nota anche l'assenza di nuovi personaggi, eccezion fatta di un divertentissimo traghettatore di anime che compare all'inizio del gioco, ma si dilegua (purtroppo) nel giro di pochi minuti.

A parte queste piccole pecche, però, l'atmosfera e i rompicapi si mantengono su un ottimo livello, con tanto di scontro finale, che ricalca il modello di quello affrontato in *Monkey Island II: La Vendetta di LeChuck*. Dopo ben cinque episodi (troverete le recensioni dei primi quattro sui numeri 159, 160, 162 e 163 di Giochi per il Mio Computer) è, però, arrivato il momento di tirare le somme ed esprimere un giudizio complessivo che riguardi *Tales of Monkey Island* nella sua interezza. Giudizio che non può che essere positivo e confermare le ottime impressioni

> "Ben cinque episodi, tutti di altissimo livello"

registrate già in occasione del debutto di *Launch of the Screaming Narwhal*. Questo quinto capitolo di *Monkey Island* è arrivato a distanza di molti anni, seguendo un percorso tracciato da due, fantastici capitoli iniziali (che si fregiavano di una trama fenomenale e di una grafica pixellosa di rara bellezza) e da altri due capitoli meno evocativi e riusciti, orfani del tocco magico dell'ideatore, Ron Gilbert.

La vera sfida accettata da Telltale Games, quindi, consisteva nel riuscire ad accontentare sia i fan più accaniti, sia le nuove leve, proponendo un gioco dal sapore rétro o, comunque, ammiccante al passato, ma allo stesso tempo moderno e in grado di inserirsi nel panorama delle più recenti avventure grafiche.
Il tutto, senza perdere di vista l'atmosfera della serie, confermandone alcuni tratti





IL VECCHIO E IL NUOVO

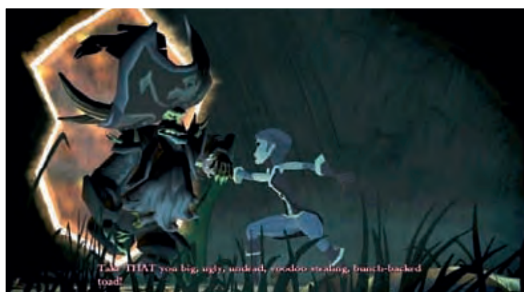
Gli sviluppatori hanno fatto di tutto per mantenere evidente il collegamento con i precedenti capitoli della serie, riproponendo tutta una serie di cliché. Allo stesso tempo, però, hanno apportato delle innovazioni che riguardano in primo luogo un totale nonché delizioso restyling grafico dei personaggi e delle ambientazioni. L'altra novità riguarda il sistema di controllo del protagonista, che non segue più i dettami del "punta e clicca", bensì quelli di una sorta di "clicca e trascina". Infatti, per muovere Guybrush si può usare il mouse tenendo premuto il pulsante sinistro e trascinando il puntatore nella direzione desiderata o, in alternativa, servirsi dei tasti WASD o delle frecce direzionali. Una piccola rivoluzione, infine, ha investito anche l'inventario, che appare a lato dello schermo insieme a due slot correlati da un "+", indispensabile per combinare fra loro gli oggetti presenti nelle capienti tasche di Guybrush.













■ Sebbene gli episodi condividano parte delle ambientazioni, queste vengono riproposte sotto diverse luci e angolazioni, in base alla situazione.



■ Il personaggio secondario migliore di *Rise of the Pirate God* è senza dubbio il traghettatore di anime. Esilarante.

UN TEMIBILE PIRATA

Il livello di sensibilità dei fan di *Monkey Island* raggiunge livelli tali, da non permettere che il restyling grafico del loro personaggio preferito passi inosservato. In effetti, ne abbiamo viste di tutti i colori: dal Guybrush sbarbatello e in gilet del primo capitolo siamo passati all'indimenticabile pirata vestito di tutto punto di *La Vendetta di LeChuck*. Poi sono arrivati i capitoli tre e quattro che hanno proposto, rispettivamente, un Guybrush tornato a vesti più modeste con orecchino in bella vista, e un guardaroba tutto nuovo con tanto di giacca e pantaloni rossi (orribile, a nostro avviso). In *Tales of Monkey Island*, lo stile del nostro eroe è palesemente ispirato al secondo capitolo, come dimostra questa immagine, che ripropone tutte e cinque le versioni rielaborate in pixel. Chi è fan di vecchia data non può fare a meno di preferire un Guybrush prima maniera, ma va detto che in quest'ultimo quinto capitolo le espressioni confezionate dagli sviluppatori sono sinceramente impagabili. Discorso a parte, ahinoi, merita invece la caratterizzazione dei personaggi dell'edizione speciale del primo *Monkey Island*...



salienti ed evitando come la peste delle monotone ripetizioni. Insomma: non proprio un lavoretto da niente, che avrebbe messo in difficoltà chiunque.

Gli sviluppatori di Telltale si sono rimboccati le maniche e hanno chiamato in soccorso nientemeno che "papà" Ron Gilbert in qualità di consulente (accreditato come Monkeology Expert nei titoli di coda). Con un così illustre aiuto e una consistente dose di abilità nel settore, l'impavido team ha sfornato un gioco che non solo ha avuto successo nell'arduo compito di non sfigurare a confronto con i primi *Monkey Island*, ma è riuscito a non perdere colpi nell'arco di ben cinque episodi, tutti di alto livello e, contemporaneamente, dotati di atmosfera e stile propri.

L'inedita pubblicazione a episodi di *Tales of Monkey Island* (che rientra fra le innovazioni apportate alla serie e segue l'esempio di un'altra illustre saga, quella di *Sam & Max*) non ha sconvolto più di tanto le abitudini dei fan della serie, già abituati a una suddivisione in atti della trama. È molto probabile, comunque, che in molti siano riusciti a resistere alla tentazione di giocare i vari episodi con la cadenza mensile proposta da Telltale Games, aspettando l'uscita del quinto atto per affrontarli tutti di filato. L'idea, oltre a rivelarsi senza dubbio interessante per chi preferisce una "full immersion" scimmiesca, è utile anche per rendersi conto che, in barba alla criticabile durata di ogni singolo episodio (circa cinque-sei ore), *Tales of Monkey Island* nella sua interezza tiene incollati alla sedia per un totale di quasi trenta ore.

Una longevità rispettabilissima, specie se confrontata con il prezzo totale dei cinque gli episodi e con la solida qualità del gioco, che può senz'altro aggiudicarsi il terzo posto sul podio dopo i primi due, storici *Il Segreto di Monkey Island* e *La Vendetta di LeChuck*. E scusate se è poco.

Elisa Leanza



E POI?

Per il ritorno di *Monkey Island* gli sceneggiatori hanno messo in piedi una trama senz'altro appassionante e ricca di colpi di scena, che affonda le radici all'origine del conflitto fra Guybrush e LeChuck e propone una rilettura degli eventi in un'ottica del tutto diversa. Come se non bastasse, una volta finito il gioco e letti i titoli di coda, troverete ad aspettarvi una sequenza finale che lascia spazio a un nuovo capitolo della vicenda. Non vediamo l'ora, nella speranza che il livello qualitativo resti intatto...

DÉJÀ VU

Se temete di rovinarvi la sorpresa, forse fareste meglio a smettere di leggere, giacché stiamo per riassumere parte delle vecchie conoscenze e situazioni riproposte in *Tales of Monkey Island*. Iniziando dai personaggi, sarete contenti di rivedere non solo Elaine, Guybrush e LeChuck, ma anche la Voodoo Lady e Stan. Sono immancabili i riferimenti a momenti topici dei capitoli precedenti, come quelli riguardanti polli con carrucola e distributori di grog. Un vero e proprio luna park di citazioni per tutti i fan, a cui strapperanno più di un sorriso. E magari una lacrimuccia.

IN ALTERNATIVA...

Tale of Monkey Island: The Trial and Execution of Guybrush Threepwood, Nat 09, 8½
L'episodio appena precedente, che introduce atmosfere maggiormente "dark" e ammicca in modo più evidente al mondo dei pirati.

Sam & Max Season 2, Giu 08, 7 ½
La seconda stagione a episodi di *Sam & Max* è persino meglio della prima. Chissà se capiterà lo stesso con *Tales of Monkey Island*!

info ■ Casa **Telltale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 26 (35 dollari) per cinque episodi** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.telltalegames.com/monkeyisland**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

Pro:
- Un "vero" *Monkey Island*
- Enigmi ben diversificati
- Trama appassionante

Contro:
- Ambientazioni limitate
- Sistema di controllo insolito
- Inventario poco pratico

Il quinto episodio di *Tales of Monkey Island* chiude in bellezza un'avventura iniziata alla grande e giunta alla fine senza concedersi nessuna caduta di stile. L'impressione iniziale è indubbiamente confermata: *Tales of Monkey Island* è il "terzo capitolo" più bello di tutta la serie.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	9	8	9	9	9

IN ITALIANO

Men of War è distribuito in inglese e, attualmente, può essere acquistato solo in versione download digitale da siti come GamersGate (www.gamersgate.com) o Steam (http://store.steampowered.com). Il costo è di circa 14,49 euro. Questa espansione non necessita dell'originale *Men of War* per essere installata, ma se considerate l'idea di giocare a entrambi, allora potrete trovarla anche in *Men of War Gold*, venduto a 23,99 euro.





Le battaglie più grandi coinvolgono battaglioni e interi complessi urbani.



Possiamo osservare (e controllare direttamente) le azioni del singolo soldato.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

MEN OF WAR – RED TIDE

La saga dei marine russi!

L'espansione "stand alone" (ovvero, che non richiede il titolo base per essere installata) dell'ottimo gioco strategico in tempo reale *Men of War* di 1C Company, *Red Tide* segue le imprese belliche di un corpo poco noto, almeno in Occidente: la Fanteria Navale Russa.





Durante la Seconda Guerra Mondiale, questi uomini operarono soprattutto lungo la costa del Mar Nero, contro avversari tedeschi e rumeni, e si resero protagonisti di operazioni anfibie che poco avevano da invidiare a quelle dei loro "colleghi" Alleati nel Pacifico e in Normandia.

La struttura di *Red Tide* è assai peculiare. Al massimo livello di zoom, il gioco è un RTS non molto diverso dal classico *Company of Heroes*. Il dettaglio, però, è insolitamente elevato, con il programma che tiene conto dell'equipaggiamento di ogni singolo uomo (mostrato in un inventario non molto diverso da quello di molti GdR). In più, se scendiamo al livello di zoom minimo, possiamo assumere il controllo di un soldato o di un veicolo, e muoverci e combattere con esso come in uno sparatutto in terza persona.

L'aspetto più affascinante di *RT* è come, nell'arco dei 20 scenari che compongono la campagna, si passi fluidamente da gradi azioni di massa, in cui si è posti al comando di un intero battaglione, alle imprese di pochi eroi, con una giocabilità che ricorda *Commandos*. Questo secondo titolo è evocato soprattutto dalla struttura degli scenari: nella maggior parte dei casi, infatti, richiedono un approccio ragionato, in cui al giocatore viene chiesto di gestire le sue magre risorse (un pugno di uomini e relativo equipaggiamento) per superare ostacoli e difese nemiche apparentemente insormontabili. Ciò conduce all'andare per tentativi, con frequenti caricamenti dei salvataggi per provare tattiche diverse. Il che non sarà molto realistico, ma è estremamente coinvolgente, nonché impegnativo per le meningi.

> "Realistico, giocabile e coinvolgente"

RT soffre, purtroppo, dei difetti dell'originale *Men of War*; in particolare, alcune missioni che coinvolgono grandi masse di truppe sono incredibilmente frenetiche, e vedono il giocatore costretto a combattere contro enormi ondate di nemici. Ciò non solo maschera malamente il fatto che l'Intelligenza Artificiale degli avversari è pessima, ma rende difficile, in tali scenari, l'applicazione di strategie profonde; un vero peccato, visto che, come abbiamo scritto, è proprio questo l'aspetto più coinvolgente del gioco. A esacerbare tale problema c'è l'assenza di una modalità multigiocatore. Fortunatamente, il fluire del tempo può essere rallentato, e questo è un bell'aiuto nei momenti troppo adrenalinici.

Red Tide resta comunque un'ottima espansione per uno dei migliori RTS pubblicati negli ultimi anni. E, con la serie di *Company of Heroes* attualmente un po' fuori dai radar, una delle migliori scelte per chi ama il genere.

Vincenzo Beretta



IL FRONTE SCONOSCIUTO

Uno degli aspetti più affascinanti di *Red Tide* è l'accurata ricostruzione storica degli eventi-chiave che coinvolsero il fronte meridionale della campagna di Russia. Fu un teatro di combattimenti in cui i sovietici si scontrarono non solo con i tedeschi, ma anche con le truppe rumene e italiane (entrambe rappresentate nel gioco). Esso vide azioni di ogni tipo, da sbarchi anfibi a colossali battaglie per la conquista di "città-fortezza" come Sebastopoli. Gli sviluppatori si sono avvalsi di scrittori professionisti per la sceneggiatura della campagna, nonché di estratti di diari e testimonianze dei soldati che vi combatterono. Man mano che si prosegue nel gioco, inoltre, vengono sbloccate voci nell'enciclopedia contenuta all'interno del programma: una raccolta di filmati storici (con narrazione in inglese) sulle operazioni simulate nel gioco, molti dei quali inediti.



IN ALTERNATIVA...

Company of Heroes, Ott 06, **9**
Uno dei titoli più celebrati nel genere degli RTS, è dedicato alle battaglie tra Alleati e tedeschi per la liberazione dell'Europa.

Commandos 3, Nov 03, **8**
Un gruppo di eroi deve utilizzare una varietà di talenti diversi per risolvere una serie di missioni simili a rompicapi.

info ■ Casa **1C Company** ■ Sviluppatore **Best Way** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 14,49** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.menofwargame.com/rt/**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2,6 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- Realistico, ma giocabile e coinvolgente
- Gli scenari sono legati da una trama intrigante
- Ottimo motore di leggi fisiche

- Manca il multiplayer
- Alcuni scenari sono troppo frenetici
- I.A. pessima

Uno dei migliori RTS sulla Seconda Guerra Mondiale, unisce vaste battaglie strategiche alla possibilità di gestire pochi uomini in azioni ricche di tensione. Realistico e profondo, ha le sue pecche in una I.A. non eccelsa e nell'eccessiva confusione di alcuni scenari.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	MAPPE
8	7	8	7	8	8

PAGINE DI STORIA

For the Glory viene distribuito insieme a due Mod. Prima di ogni partita, il giocatore può scegliere se giocare alla versione "liscia" o se attivarne uno. Il primo è la più recente evoluzione del rinomato *AGCEEP*: oltre diecimila nuovi eventi che danno ancora più profondità e spessore storico al gioco. Oltre a tre possibili date di partenza (1419, 1520, 1648), *AGCEEP* consente la creazione di regni che, storicamente, non riuscirono a formarsi nel periodo di tempo coperto dal gioco (come Germania e Italia), nonché di affrontare una campagna che ipotizza la sopravvivenza di Bisanzio e la possibilità per l'Impero d'Oriente di continuare il suo cammino storico fino al XIX secolo. Il secondo Mod, intitolato *The Age of Timur* (l'Età di Tamerlano), inizia nel 1399 e pone particolare attenzione alle vicende del famoso leader militare e dell'impero che creò tra Medio Oriente e India.



Molti dei nuovi eventi storici sono dedicati a nazioni extra-europee, come il Giappone.

COSTI E LINGUE

Per il momento, *For the Glory* è disponibile solo in lingua inglese, e può essere acquistato via download digitale o dal sito di GamersGate (www.gamersgate.com) o da Steam (http://steampowered.com). Il prezzo, in entrambi i casi, è di 19,99 euro.

GENERE: GESTIONALE STORICO

FOR THE GLORY

Europa Universalis II conquista ancora!

NELL'aprile del 2008, Paradox Interactive mise a disposizione della comunità dei giocatori il codice sorgente di "Europa", il motore di gioco alla base di classici come *Europa Universalis*, *Victoria* e *Hearts of Iron*.

L'idea era di dare a gruppi selezionati la possibilità di migliorare tali titoli e di pubblicare il prodotto finito attraverso Paradox stessa – che, in cambio, avrebbe ottenuto una percentuale sulle vendite. *For the Glory*, basato sul classico *Europa Universalis II*, è il primo di questi giochi a essere pubblicato, e diciamo subito che rappresenta un ottimo biglietto da visita per l'intera iniziativa.

Per chi non conosce la serie, diremo che *EU II* pone il giocatore nei panni della "guida" di una nazione del mondo, dal Tardo Medioevo (1419) alla fine delle guerre napoleoniche (1820); nostra responsabilità è seguirne ogni aspetto: economico, diplomatico, politico e, naturalmente, militare. Dalle guerre mercantili alla fondazione di colonie oltremare, dai problemi etnici e religiosi alle sanguinose guerre di successione, non c'è un solo aspetto della convulsa Storia dell'uomo che non sia rappresentato. *FTG* rappresenta un'evoluzione di *EU II* e non offre, quindi, elementi "rivoluzionari".

> "La bella evoluzione di un ottimo gioco"

La comunità ha avuto modo di aggiungere al titolo originale una serie di elementi che ne migliorano la giocabilità sotto ogni aspetto (interfaccia, realismo, eventi storici, migliore supporto per i Mod), senza però espanderne realmente i confini. *FTG* offre, tra le altre cose, una gestione più verosimile delle ribellioni, degli effetti della religione (conversioni incluse), dei cicli stagionali (con impatto su movimento e capacità di combattere delle truppe), nonché una più accurata lista di monarchi e leader militari storici e un modello di combattimento completamente rivisto.

I "modder" troveranno che molte delle limitazioni del motore di gioco originale sono state ridotte o eliminate, con nuove condizioni d'attivazione per gli eventi, la possibilità di creare mappe più vaste, un'organizzazione più razionale delle caratteristiche regionali delle varie aree del gioco e molto altro ancora.

Tornare a giocare a *Europa Universalis II* in questa versione "extralusso" è stato un vero piacere, appannato solo da qualche occasionale crash e da un'Intelligenza Artificiale che, per quanto migliorata, sembra avere ancora diversi limiti (non pare in grado, per esempio, di cambiare le politiche interne delle nazioni da lei controllate – uno degli elementi chiave del gioco). Ma gli sviluppatori hanno già promesso di rifinire il loro gioco attraverso una serie di patch, mentre già in Rete stanno apparendo i primi Mod che si avvalgono delle nuove opportunità (uno che stiamo seguendo con interesse presenterà il periodo medievale e rinascimentale centrandolo sul mondo arabo). Un'esperienza longeva e sempreverde.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Europa Universalis III, Mar 07, **8**
La terza versione del manageriale storico di Paradox raggiunge la maturità solo installando le due espansioni e, come sempre, i migliori Mod della comunità.

Victoria, Feb 04, **8**
Dopo cinque anni, rimane ancora tra i più sofisticati "simulatori di nazione" mai pubblicati, coprendo la storia del mondo dal 1836 alla prima guerra mondiale.

info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **Crystal Empire Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://steampowered.com** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.paradoxplaza.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 233 MHz, 256 MB RAM, Scheda grafica 2 MB, 1 GB HD, Internet per il download digitale**
- Sis Consigliato **Processore 1GHz, 512MB RAM**
- Multiplayer **Internet**

- Un gran gioco ancora più bello
- Ottimo supporto per i Mod
- Diecimila nuovi eventi storici

- Qualche bug nella versione 1.0
- La I.A. ha bisogno di aggiustamenti
- Nessun elemento rivoluzionario

Se avete amato *Europa Universalis II* è probabile che *For the Glory* non vi deluderà. Alla maggiore libertà di *EU III* sostituisce un superiore rigore storico e, grazie anche al prezzo contenuto, ne costituisce un'ottima alternativa.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
7	8	8	9	9	7



La grafica di *FOG* è piuttosto spartana: tuttavia, permette di comprendere lo stato di ogni unità tramite senza grossi problemi.



L'immancabile scontro "falange contro legione": Pirro sta per conoscere la sua prima sconfitta!

GENERE: WARGAME

FIELD OF GLORY

Giocare a soldatini sul proprio PC.

DOVE TROVARLO

***Field of Glory* è venduto solo via Internet, sul sito di Slitherine (www.slitherine.com) o quello di Matrix (www.matrixgames.com). Il gioco base comprende gli eserciti Romani, Cartaginesi, Galli e Tardo Macedoni, 18 battaglie storiche (e due di tutorial), un editor per creare terreni di scontro e schieramenti per battaglie "personalizzate". Il gioco è completamente in inglese.**

BASTA guardare le immagini in queste pagine per capire che *Field of Glory* (*FOG*) è un wargame di quelli tosti, pensati per gli appassionati attenti ai dettagli più reconditi di ogni unità, e che chiudono volentieri un occhio sulla grafica antidiluviana in favore di un realismo e una verosimiglianza nei combattimenti superiori a qualsiasi RTS, per quanto blasonato.

In effetti, *Field of Glory* è uno dei migliori giochi tattici che ci sia capitato di affrontare negli ultimi anni, pensato da giocatori di wargame per giocatori di wargame. *FOG* prende in considerazione una serie di battaglie storiche (18) del periodo corrispondente all'ascesa di Roma nel Mediterraneo. Partendo da Pirro, fino agli epici scontri tra legioni delle guerre civili di Cesare, passando per le guerre contro i Galli, Cartagine e le rivolte servili.

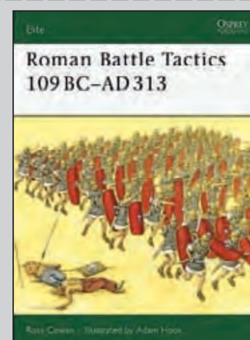
Ogni battaglia può essere combattuta con lo schieramento storico, oppure scegliendo dove posizionare le proprie truppe; inoltre, è sempre consentito decidere quale dei due schieramenti controllare, quindi provare a ribaltare le sorti di sonore sconfitte. Non esiste un livello di difficoltà, ma è possibile "potenziare" o "indebolire" una delle due parti in causa: un ottimo sistema per imparare a giocare contro un avversario meno forte, e poi sfidarne uno molto più abile quando si è più capaci.

"È un wargame di quelli tosti"

FOG è un wargame a turni, in cui i due schieramenti muovono a fasi alterne. Il sistema di controllo è molto semplice: cliccando su un'unità apparirà l'area in cui è possibile spostarla, e i bersagli su cui può tirare o entrare in corpo a corpo. Posizionandosi su un'unità-bersaglio, apparirà anche la percentuale di successo del combattimento.

Il cuore del gioco, nonostante un sistema di controllo semplice e immediato, è tuttavia più complesso: *FOG*, per

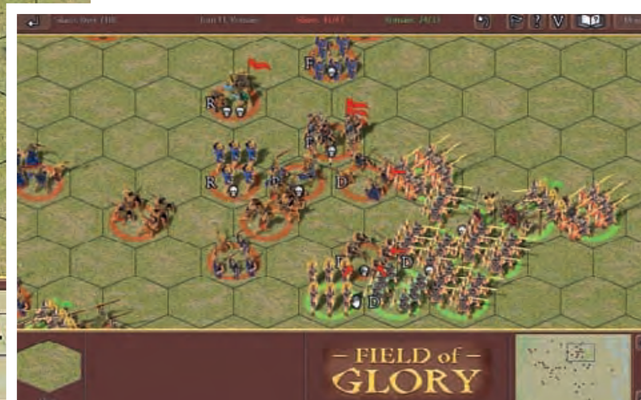
REGOLE DA TAVOLO



FOG è basato su un omonimo fortunato sistema di regole di wargame tridimensionali, edito da Osprey – e gli appassionati di Storia militare conosceranno bene questo editore inglese specializzato in volumi accurati e completi su ogni esercito esistito sulla faccia della Terra, dagli Zulù alle truppe d'assalto giapponesi del 1915 – esiste anche una versione italiana. Nel caso in cui foste interessati, contattate la Federazione Italiana Wargame (**www.fiw.it**) – quasi sicuramente esiste un club di giocatori di tridimensionale vicino a voi!



È possibile combattere le battaglie storiche schierando "liberamente", provando quindi soluzioni originali.




Con un po' di abilità, potrete vincere anche battaglie perse in partenza, come quella del lago Trasimeno.


Gli elefanti macedoni caricano sul fianco la legione, causando un abbassamento del livello di coesione pressoché immediato.

PER IMPARARE A GIOCARE

Il manuale di gioco è un file HTML, che è possibile consultare in ogni momento, ma è difficile da stampare. Copre tutte le aree, anche se a volte dà per scontati determinati meccanismi che sono chiari solo a chi possiede una minima esperienza con wargame tridimensionali.



ESPANSIONI A NON FINIRE

FOG è pensato per permettere di "giocare" battaglie storiche dall'antichità remota (Assiri, Babilonesi, Ittiti e via dicendo) fino a inizio Rinascimento. Per questo motivo, i piani di Slitherine prevedono numerose espansioni nel prossimo futuro, che ci permetteranno di combattere battaglie distribuite su oltre 3.000 anni di Storia. La prima espansione, *Rise of Rome*, sarà disponibile da metà gennaio, e aggiungerà 6 battaglie storiche, diversi nuovi eserciti (come quello bosforano o giudeo), diverse centinaia di nuove unità e, soprattutto, l'editor che consente di "progettare" il proprio esercito personale e giocare poi contro il computer oppure online.


Le legioni delle guerre servili erano ben al di sotto dello standard romano: demoralizzate dalle sconfitte, sono classificate come "morale povero".

esempio, è uno dei pochi tattici in cui è importante la direzione in cui stanno guardando le truppe. Caricando sul fianco o sul retro un'unità, si avranno dei bonus astronomici (giustamente, ci permettiamo di aggiungere); allo stesso modo, è impossibile caricare una formazione che si trova alle nostre spalle.

Prima della battaglia, oltre alla previsione di scontro in percentuale, avremo facoltà di conoscere i fattori di combattimento e, mentre nella maggior parte degli strategici un'unità si batte con lo stesso valore dall'inizio alla fine (non importa quanto "colpita" dal nemico), in *FOG* esistono dei livelli di coesione, che gradualmente rendono l'unità meno efficiente in combattimento. Ecco, quindi, che una legione "fresca" vale 4, mentre una che ha già affrontato diversi combattimenti dall'esito avverso può valere 2 o persino 1.

Il sistema di *FOG* non tiene conto solo del morale e della coesione della truppa, ma anche dell'armatura, delle armi e del livello di addestramento: ecco, quindi, che la X Legione di Cesare, classificata come Elite, in un ipotetico scontro fratricida farà letteralmente a brandelli le legioni di alleati, decisamente meno addestrate e motivate, nonostante siano armate quasi in modo identico.

FOG non è un gioco per tutti; è dedicato soprattutto a chi ha esperienza di wargame tridimensionali e, in generale, a chi cerca un gioco in cui combattere delle battaglie storiche molto realistiche o, quantomeno, verosimili. Ci piace pensare, però, che potrebbe interessare anche molti giocatori di strategici che cercano un livello di profondità superiore alle solite tattiche degli RTS (non fraintendiamo, anche chi scrive si diverte un mondo in titoli come *Dawn of War*!). In un ipotetico schema lineare, *FOG* è ancora più estremo rispetto a giochi già complessi come i vari *Total War*, ma con la voglia di provarlo e la pazienza di comprendere i meccanismi di base, si dimostrerà un gioco unico nel suo genere.

I limiti di *FOG* sono evidenti: la grafica è spartana, dai menu a quella di gioco; determinate meccaniche rimangono un po' oscure anche dopo aver completato e vinto tutte le battaglie storiche; inoltre, non è possibile creare un esercito personalizzato e combattere contro un amico online (ma questa opzione è prevista nell'espansione *Rise of Rome*, in uscita a metà gennaio).

Se cercate un wargame con un tutorial che spiega ogni aspetto del gioco e una grafica da urlo, quindi, girate immediatamente pagina. Se, invece, siete appassionati di storia militare e non vedete l'ora di dimostrare che al Trasimeno voi avreste battuto Annibale, *Field of Glory* è quello che fa per voi.

Paolo Paglianti 

IN ALTERNATIVA...

Rome: Total War, Ott 04, **9**
Molto più appagante graficamente, ma anche più fantasioso (la fazione egiziana è completamente anacronistica, per esempio), rimane un capolavoro per tutti gli appassionati di wargame.

Tin Soldiers: Julius Caesar, Lug 05, **7½**
Meno battaglie e più "statico", non tiene conto di molte variabili che dovrebbero essere presenti in un tattico: rimane un ottimo wargame a turni e a esagoni.

info ■ Casa **Slitherine** ■ Sviluppatore **Slitherine** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 24,90** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.slitherine.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, 256 MB HD, Scheda video 128 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1,8 GHz, 1 GB di RAM**
- Multiplayer **Internet**

- Storicamente accurato
- Tiene conto di fattori spesso non presi in considerazione
- Molte battaglie storiche già presenti, molte in arrivo
- Grafica spartana
- Certi meccanismi oscuri anche dopo molte partite
- Non è possibile creare un esercito

***FOG* è molto accurato dal punto di vista storico, ma, quel che più conta, è divertente e coinvolgente per il giocatore in cerca di un simulatore militare completo e complesso al punto giusto. Consigliato a chi conosce a memoria lo schieramento di Cinocefale.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	REALISMO
6	6	8	8	9	8


Pandemonium, sede del Conclave infernale, potrà essere conquistato così da forzare la fine della partita.


La nostra guardia personale si rivelerà cruciale per occupare il territorio, all'inizio delle partita.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

SOLIUM INFERNUM

Come Milton insegna, è meglio regnare all'Inferno che servire in Paradiso.

IN INGLESE

***Solium Infernum* è acquistabile unicamente in lingua inglese dal sito dello sviluppatore, attraverso il classico sistema del download digitale oppure ordinandone una copia fisica, a fronte di un sovrapprezzo. Il problema della lingua si porrà soprattutto nell'atto di decifrare il corposo manuale, praticamente indispensabile ai fini della comprensione delle meccaniche, laddove il gioco in sé non presenta testi particolarmente ostici.**

DIETRO il marchio Cryptic Comet si nasconde una filosofia di sviluppo che sembra in estinzione all'interno del panorama videoludico recente: titoli come *Armageddon Empires* rappresentano una presa di posizione piuttosto netta contro gli eccessi di semplificazione e l'esaltazione della grandiosità grafica.

Solium Infernum, seconda opera a turni di Cryptic Comet, conferma il coraggio e il talento dello sviluppatore, pur evidenziandone, in maniera ancora più netta del predecessore, i limiti e l'inesperienza.

Le premesse sono affascinanti e originali: il signore degli inferi ha abbandonato il proprio trono e i demoni più potenti sono chiamati a confrontarsi per assurgere al dominio delle tristi lande cantate da Dante e Milton. Chi immagina selvagge battaglie fra mostriciattoli diabolici in pieno stile *Warcraft* è, però, fuori strada: l'Inferno è un luogo civile, governato da una burocrazia asfissiante per le cui maglie deve passare ogni tentativo di conquista del potere. Il Conclave infernale regola i rapporti tra i potentati del Male, ponendo severi limiti all'esercizio della violenza: potremo procedere apertamente contro un avversario solo se egli rifiuterà una nostra richiesta o reagirà a un insulto, e anche allora solo con obiettivi limitati. Entrare in guerra aperta – la cosiddetta Faida di Sangue – con un altro demone sarà un processo lungo e richiederà una considerevole dose di manovre politiche.

Ciò non vuol dire, però, che saremo costretti con le mani in mano. All'Inferno, comprensibilmente, tutto è in vendita, e a ogni turno verranno messi all'asta, all'interno del cosiddetto Bazaar infernale, artefatti, interi eserciti – noti come legioni – e "pretori", generali demoniaci in grado di guidare le truppe in battaglia. La moneta di scambio, in questo caso, saranno i tributi, che riceveremo dai nostri servi attraverso un'apposita richiesta – si tratta di anime, sangue demoniaco, pietra infernale e tenebra, sulla cui provenienza preferiamo non indagare oltre. Al di là di questo, sarà possibile intervenire sul mondo di gioco grazie agli appositi rituali, incantesimi capaci di modificare la lealtà delle legioni avversarie o di far piovere fuoco sulle teste dei malcapitati nemici.
Un sistema di regole, questo, che sposta decisamente l'asse del gioco in direzione della riflessione attenta. Se, all'inizio della partita, sarà bene occupare una zona sufficientemente ampia e conquistare almeno un "luogo di potere" – si tratta di ameni villaggi-vacanze come la Selva dei Suicidi e la Fossa del Tartaro, il cui possesso garantisce prestigio e bonus di vario tipo – la situazione tenderà a stabilizzarsi in breve tempo, complice anche il basso numero di azioni eseguibili a ogni turno, e allora le armi tenderanno a tacere e le legioni assumeranno principalmente una funzione di deterrenza, mentre la vittoria verrà solitamente decisa dal sotterfugio e dall'inganno. Pur esistendo la possibilità di vincere militarmente – occupando e mantenendo il possesso

> "Nessun Virgilio ci guiderà in questo Inferno"

ARTE INFERNALE

Se la mappa di *Solium Infernum* è rappresentata in maniera spartana, l'aspetto estetico del titolo è gradevolmente migliorato dalla gran quantità di disegni a mano, spesso di pregevole fattura e azzeccati quanto a soggetti e cromatismi. Ne emerge un Inferno dalle atmosfere cupe e morbose, popolato da incubi in vago stile Hieronymus Bosch.


La diplomazia infernale è un gioco di terrore, inganno e sotterfugio.

IL NUMERO DELLA BESTIA

In *Solium Infernum* sarà possibile creare il proprio signore dei demoni preferito, scegliendone anche l'aspetto, secondo un semplice sistema a punti. Le abilità del malefico personaggio influenzeranno ogni aspetto del gioco, dalla raccolta dei tributi al successo dei rituali, mentre il suo rango infernale – da semplice lord a principe – determinerà il margine di manovra nelle relazioni diplomatiche e la potenza della legione iniziale. Sarà inoltre possibile selezionare una serie di caratteristiche speciali: in alcuni casi, si tratterà di semplici bonus, in altri di opzioni strategiche decisamente interessanti. Scegliendo di essere "Il potere dietro il trono", per esempio, diverrà possibile ottenere la vittoria offrendosi come vassallo a un più potente avversario, così da manovrarlo in segreto.







Sarà possibile compiere, a ogni turno, solo un numero limitato di azioni.

IL NOSTRO NOME È LEGIONE

La guerra, in *Solium Infernum*, è un evento relativamente raro, ma può capovolgere le sorti di una partita. Le battaglie fra le legioni demoniache verranno combattute in maniera decisamente astratta e in pieno stile boardgame, senza che possiamo influire più di tanto sul risultato. Le statistiche delle parti in lotta – punti vita, attacco a distanza, mischia e poteri magici – verranno confrontate in una serie di round, finché una delle due andrà incontro alla sconfitta. Due legioni alleate potranno supportarsi a vicenda, manufatti e "carte di combattimento" giocheranno un ruolo, ma, al di là di questo, l'interazione si manterrà limitata. Avremmo preferito un sistema simile a quello di *Armageddon Empires*, più dinamico e caratterizzato dall'intervento diretto del giocatore.



L'acquisto di legioni nel Bazaar infernale è fondamentale per accrescere le proprie forze, in funzione offensiva o difensiva.

di Pandemonium, sede del Conclave, in un atto di usurpazione che ci porrà immediatamente in guerra con l'intero Inferno – la vera chiave del trionfo sarà il prestigio, ovvero la stima numerica del rispetto (sarebbe il caso di dire "malcelato terrore") di cui godremo tra i nostri pari.

Come già accennato, il possesso dei luoghi di potere sarà la modalità principale per garantirsi una fonte costante di prestigio, ma le possibilità risulteranno anche qui molteplici: sarà consentito inviare i propri pretori a combattere nell'arena, perseguire obiettivi di diverso genere – quello legato al vizio capitale della Gola, per esempio, imporrà di divorare un certo numero di anime – e mettere alle strette gli avversari con accuse e pretese, così da dimostrare la propria supremazia e costringerli a perdere la faccia. Quando la partita volgerà al termine, dopo un numero variabile di turni, l'elezione di un nuovo padrone dell'Inferno dipenderà, in larga parte, dal prestigio accumulato.

Detto senza mezzi termini, la struttura di gioco, per come è pensata e attuata, rasenta il genio e non sfigurerebbe in un classico dei boardgame. Qui, però, non abbiamo a che fare con carta e dadi: il primo e più grave problema di *Solium Infernum* è proprio l'Intelligenza Artificiale, passiva al punto da offrire solo raramente una sfida credibile. Vero che il gioco offre una modalità multigiocatore e, presumibilmente, è questa la sua vocazione; nondimeno, il single player avrebbe meritato maggiore attenzione, considerato anche che non è semplicissimo trovare avversari umani disposti a cimentarsi online in un titolo tanto lento e di nicchia. A questo si aggiunge l'inspiegabile assenza di un tutorial, scelta che impone un lungo Purgatorio – è il caso di dirlo – fatto di prove ed errori. Mettiamo nel calderone infernale anche un'interfaccia meno che azzeccata, dispersa in un marasma di schermate e spesso contro-intuitiva, e si delinea il più classico dei destini per i titoli di questa caratura: grande profondità destinata a rimanere appannaggio di pochi, un florilegio di opzioni e dettagli così mal presentato, da richiedere un'intensa operazione di scavo.

Nonostante tutto, però, lasciarsi spaventare da tali lacune sarebbe un peccato mortale: *Solium Infernum* è un grande esercizio di inventiva, un titolo dalla grande atmosfera (splendidi i disegni, realizzati a mano) e dotato di meccaniche uniche. Insomma, nessun Virgilio ci guiderà in questo Inferno, ma le dimore dei dannati non sono mai state tanto strategicamente interessanti.

Claudio Chianese



DEMONI IN RETE

Il multiplayer rappresenta chiaramente la vocazione di *Solium Infernum* – almeno finché un'opportuna patch non si occuperà di migliorare l'Intelligenza Artificiale. Le modalità offerte sono due: il classico hotseat, ovvero la sfida di più giocatori che si alternano davanti allo stesso PC, e il Play by e-mail. La nascita di una comunità online adeguata si preannuncia, a questo punto, vitale per il futuro del titolo Cryptic Comet.

VENDERE L'ANIMA

Il Bazaar infernale rappresenta una delle meccaniche più riuscite di *Solium Infernum*. Questo grande mercato del Male offrirà legioni mercenarie, reliquie e manoscritti, a fronte di un prezzo adeguato in anime e altre risorse. In questo modo, potranno svilupparsi vere e proprie aste fra i signori infernali per il possesso di un manufatto particolarmente raro o di un'armata potente.

IN ALTERNATIVA...

***Armageddon Empires*, Mar 08, 7½**
Il precedente titolo Cryptic Comet, di ambientazione post-apocalittica, si distingue per l'intelligenza nel design e per una I.A. generalmente migliore rispetto a quella di *Solium Infernum*.

***Black & White II*, Ott 05, 9**
Allegato al numero di marzo 2009 di GMC, il simulatore di divinità per eccellenza permette di esercitare poteri demoniaci in modo molto più diretto e in ottica RTS.

info ■ Casa **Cryptic Comet** ■ Sviluppatore **Cryptic Comet** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.crypticcomet.com** ■ Prezzo **€ 25,79** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.crypticcomet.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 200 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, , Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **e-mail, Stesso PC**

- **Meccaniche intelligenti**
- **Grande atmosfera**
- **Vocazione multiplayer...**

- **... E single player poco riuscito**
- **Curva di apprendimento ripida**
- **Interfaccia contorta**

Nessuno ha mai detto che regnare all'Inferno fosse facile: con *Solium Infernum*, il ruolo di signore del Male diventa, forse, troppo ostico da rivestire. Una volta attraversato l'Acheronte, però, un'intera eternità di strategia diabolica ci attende.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	PROFONDITÀ
7	6	6	8	5	8


Gran parte del fascino di *Gratuitous Space Battle* deriva dall'apparenza rétro di effetti e modelli.


Le diverse tipologie di armi hanno effetti e gittate diverse, e si addicono a determinate situazioni tattiche.

SFIDA TRA AMMIRAGLI

La componente multiplayer di *Gratuitous Space Battles* è gestita in maniera piuttosto peculiare: invece di proporre scontri diretti, è possibile scaricare dalla Rete e affrontare un numero potenzialmente infinito di battaglie contro le flotte approntate dagli avversari. Una trovata che accresce in maniera tangibile la longevità, per quanto il titolo rimanga sempre decisamente simile a se stesso.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

GRATUITOUS SPACE BATTLES

Commercio e diplomazia saranno anche interessanti, ma mai quanto la distruzione gratuita.

IN INGLESE

Il gioco è solo in download digitale e in inglese dal sito http://positech.co.uk/gratuitousspacebattles. La barriera linguistica non è insormontabile, dal momento che le informazioni importanti sono veicolate in forma numerica.

IN ALTERNATIVA...

Sins of a Solar Empire, Apr 08, 9
Tutt'altra caratura per il titolo Ironclad, uno dei più completi RTS spaziali sulla piazza. GMC lo ha allegato all'edizione DVD di dicembre 2009.

Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor, Lug 08, 9
Un classico della gestione di imperi, *Galactic Civilizations II* rinnova la grande tradizione di *Master of Orion*, e non trascura nemmeno la personalizzazione delle navi spaziali.

IL videogiocatore, si sa, rimane sempre un po' bambino: chi vi scrive ricorda con affetto interi reggimenti di soldatini disposti in formazione sul tappetto, intenti a combattere battaglie senza capo né coda.

Sostituite ai soldatini le navi spaziali e avrete *Gratuitous Space Battles*: con buona pace del generale Von Clausewitz, qui non c'è nessuna "prosecuzione della politica con altri mezzi", solo un diluvio di esplosioni e il fuoco di fila dei laser. L'idea di fondo dell'ultima fatica di Positech è estremamente semplice: si tratta di progettare navi spaziali di ogni genere e forma, con cui affrontare le flotte avversarie in una serie di battaglie predefinite. Tutto qui: niente gestione delle risorse, nessuna storia, nemmeno una campagna vera e propria.

Tre le classi di navi disponibili: caccia, fregate e incrociatori. Ciascuna categoria offre un discreto numero di scafi dalle caratteristiche diverse, sui quali sbizzarrirsi a montare armature, scudi e armi di ogni genere. Si tratta di un esercizio di progettazione piuttosto approfondito, vera e propria anima del gioco, che richiede lo studio attento di una discreta mole di statistiche: un cannone al plasma, per esempio, è capace di demolire agevolmente gli scudi delle navi più grandi, ma si rivela inutile contro i rapidi caccia; mentre un modulo-armatura può garantire protezione aggiuntiva a scapito della velocità, e così via. Occorre prestare attenzione anche al costo complessivo della nave, dal momento che lo schieramento in battaglia è limitato da un budget, oltre che dal numero di piloti disponibili.
Prima dello scontro, è possibile disporre i vascelli sulla mappa, impartire ordini di massima e impostare bersagli prioritari, ma il controllo tattico si limita a questo. La battaglia in sé si svolge in maniera completamente automatica, e al giocatore è concesso unicamente di trepidare per le sorti della propria flotta, senza poter intervenire. In sostanza, ciascuna sfida costituisce una sorta di puzzle da studiare e risolvere nel modo più efficiente, progettando e dispiegando le navi atte alla bisogna. Vincere risparmiando sul budget permette, difatti, di raccattare un maggior numero di punti-onore, necessari per sbloccare nuovi scafi e componenti.

> "Tre le classi di navi disponibili: caccia, fregate e incrociatori"

Siamo onesti: *Gratuitous Space Battles* non offre molto quanto a varietà, e le battaglie proposte non sono numerosissime. Quello che c'è, però, è fatto bene. Le navi si progettano in modo elegante e intuitivo, la profondità tattica non manca e gli scontri veri e propri, rigorosamente in due dimensioni, sono una festa di fuoco, fiamme ed effetti sonori sopra le righe, tali da ricordare un qualche psichedelico sparatutto a scorrimento. Di rado è possibile parlare di un titolo in termini tanto netti, ma l'opera di Positech non fa nulla per camuffare la propria natura: se progettare navi spaziali e vederle esplodere è la vostra idea di divertimento, *Gratuitous Space Battles* non vi deluderà.

Claudio Chianese



INGEGNERI DELLO SPAZIO

L'aspetto più importante di *Gratuitous Space Battles* è, senza dubbio, la progettazione di navi. Ciascuno scafo si caratterizza per numero di moduli installabili, siano essi difese, armi o equipaggiamenti speciali. È possibile specializzare i propri vascelli montando, per esempio, solo armi a lunga gittata, basare le proprie difese sugli scudi o sulle corazze – i primi si rigenerano col tempo, le seconde sono impervie ai colpi più deboli – e affidarsi a sistemi di riparazione, laser di puntamento e quant'altro. Sulla nave vanno inoltre montati generatori e quartieri per l'equipaggio in numero adeguato. Gran parte del divertimento sta nel testare le proprie navi sul campo e poi tornare al tavolo da disegno, apportando ogni sorta di miglioria fino a raggiungere la perfezione: insomma, il sogno dell'ingegnere capo Scott di "Star Trek".



info ■ Casa **Positech** ■ Sviluppatore **Positech** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 19,19** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **http://positech.co.uk/gratuitousspacebattles**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 1,5 GHz, 512MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 400 MB HD, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, , Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet**

+
- Fase di progettazione approfondita
- Battaglie psichedeliche e sopra le righe
- Stile di gioco elegante e compatto...

−
- ... ma decisamente limitato
- Alla lunga ripetitivo
- Nemmeno uno straccio di trama

***Gratuitous Space Battles* è un titolo senza troppe pretese. L'idea di fondo non è male, e lo stile di gioco si mantiene compatto e focalizzato. Peccato che, pur con tutta la buona volontà, il titolo Positech non metta abbastanza carne al fuoco per interessare a lungo.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MISSIONI	MULTIPLAYER
7	7	8	7	7	6









Grazie a un ottimo design delle mappe, giocare a modalità come Cattura la Bandiera è un piacere.

ACHIEVEMENT

Come molti dei giochi disponibili su Steam, anche *Madballs in Babo: Invasion* offre degli Achievement. Precisamente 17, relativi alla campagna per giocatore singolo e alle modalità online, per la gioia di chi apprezza obiettivi aggiuntivi da conseguire. Sono inoltre disponibili le leaderboard, classifiche globali che segnalano i migliori giocatori del momento.

ACQUISTO E INSTALLAZIONE

Madballs in Babo: Invasion è acquistabile e giocabile tramite Steam (**http://store.steampowered.com**). Quando avrete scaricato, installato e creato un account tramite cui accedere (tutti i giochi che acquisterete in futuro faranno capo a questo account, quindi conservate con cura le informazioni), avviate Steam e inserite la parola "Madballs" nel motore di ricerca, in alto a sinistra all'interno della scheda Negozio. Nella pagina seguente potrete scaricare la demo ufficiale e acquistare il gioco (al prezzo di 6,99 euro) tramite carta di credito, prepagata o Paypal. Una volta effettuato il pagamento con successo, *Madballs* verrà scaricato e aggiunto nella lista dei giochi in vostro possesso.

GENERE: AZIONE/SPARATUTTO

MADBALLS IN BABO INVASION

"Ancora una partita e poi spengo" cinque ore dopo…

LA passione che spinge a giocare è guidata dalla voglia d'azione (ragionata o frenetica che sia), competizione, e puro divertimento.

Nei titoli odierni, a volte, si perdono di vista questi fondamentali ingredienti, sommersi da una grafica spettacolare e da motori fisici all'ultimo grido. Così, quando un gioco Indie (ovvero creato da sviluppatori indipendenti) come *Madballs in Babo: Invasion* si affaccia sul mercato, d'improvviso torna alla mente il perché abbiamo scelto i videogiochi come nostro hobby preferito.

Questo divertente titolo sviluppato dai ragazzi di Playbrains ha molto da offrire, per un prezzo più che onesto (6,99 euro). Gli ingredienti principali di *Madballs* sono una campagna single player dal sapore arcade e una componente online molto curata, da affrontare in 4 partecipanti per quanto riguarda la modalità cooperativa, e in due squadre da 8 elementi ciascuna per l'aspetto competitivo.

Il sistema di controllo e lo spirito del gioco derivano direttamente da *Babo Violent 2*, un titolo multiplayer gratuito. Guiderete un personaggio dalla forma sferica e dalle sembianze di Madball, famosi giocattoli commercializzati fin dagli Anni '80 che alcuni probabilmente ricorderanno, muovendolo (o meglio, facendolo rotolare) con la tastiera e determinando la direzione verso cui sparare con il mouse. In pochi minuti, riuscirete a destreggiarvi rapidamente fra rampe e stretti passaggi. Se apprezzate sparatutto, giochi arcade e lavoro di squadra, *Madballs* vi renderà felici: contiene elementi che ricordano da vicino titoli come *Quake*, *Team Fortress*, e molti altri. L'ottimo sistema di controllo ben si abbina a un comparto grafico più che

> "Le modalità online sono il cuore del gioco"

dignitoso; l'insieme è piacevole alla vista, specialmente in mezzo al caos più totale. Le modalità online rappresentano il cuore del gioco: Cattura la Bandiera, Deathmatch, Team Deathmatch, ma soprattutto Invasion. Quest'ultima racchiude in sé elementi tattici che non ci si aspetterebbe da un titolo all'apparenza spensierato. In Invasion, le partite sono composte da due fasi: la prima è dedicata alla costruzione della mappa, con i giocatori che a turno dispongono dei pezzi di terreno, generatori di energia e una base nella loro "metà campo"; la seconda fase è la battaglia vera e propria, durante cui le due squadre cercano di conquistare i generatori avversari in modo da abbassare lo scudo protettivo della base, per poi distruggerla e vincere la partita.

In *Madballs in Babo: Invasion*, ogni personaggio possiede un'abilità particolare, oltre a velocità e resistenze diverse. Ciò contribuisce a rendere il gioco più profondo, insieme al vasto armamentario che comprende pistole laser, lanciafiamme, lanciarazzi, e tanti altri gingilli, ognuno dotato di modalità di fuoco primaria e secondaria. Non avrete subito a disposizione tutte le Madball e relative armi, ma dovrete sbloccarle giocando – compito relativamente semplice che richiederà solo qualche ora.

Gli sviluppatori sono molto attivi e offrono di frequente nuovi modelli per i personaggi da sbloccare. Recentemente, inoltre, è stata implementata la sezione dedicata ai clan, con tanto di statistiche registrate, emblemi e altre opzioni volte a promuovere competizioni e tornei. Dietro un titolo così "particolare" si cela un gioco capace di offrire ore e ore di divertimento: una vera piccola gemma.

Antonio Colucci



TUTTO IN ITALIANO

***Madballs in Babo: Invasion* è completamente in italiano. Nonostante qualche frase che farà storcere il naso, la traduzione è soddisfacente.**



IN ALTERNATIVA...

Quake Live
La nuova incarnazione di *Quake 3*, il celebre sparatutto in prima persona sviluppato da id e amato dagli appassionati di clan e competizioni. **www.quakelive.com**

Babo Violent 2
Un titolo gratuito che offre meccaniche di gioco estremamente simili a quelle di *Madballs in Babo: Invasion*. **www.rndlabs.ca/main**

info ■ Casa **Playbrains** ■ Sviluppatore **Playbrains** ■ Distributore **Steam** ■ Link **www.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 6,99** ■ Età Consigliata **10+** ■ Internet **http://playbrains.com/babo/**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB, 500 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core 2 GHz, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

Pro:
- Comparto tecnico eccellente
- Armi e abilità bilanciate
- Tanti contenuti
- Divertente e frenetico...

Contro:
- ... a volte troppo frenetico
- Online poco popolato

Per un prezzo davvero basso, *Madballs in Babo: Invasion* offre una quantità di contenuti encomiabile e un'impostazione di gioco capace di generare vera e propria dipendenza. Un gioco "indie" da tenere in considerazione.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	ONLINE
8	7	9	8	8	8


Quando è al massimo del dettaglio grafico, il sistema di illuminazione, negli spazi aperti, rallenta i sistemi meno aggiornati.


Le esplosioni causano distorsioni visive, ma gli effetti particellari non convincono.

NON È FANTAPOLITICA
La crisi economica è un tema di grande attualità, trattato superficialmente dalla trama nel corso dei canonici 9 livelli, che durano al massimo mezzora ciascuno. A differenza del passato, è assente il multiplayer: non che *Code of Honor* fosse uno dei giochi più gettonati in Rete, ma al giorno d'oggi non dovrebbe mai mancare la possibilità di sfidare gli amici via Internet.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

CODE OF HONOR 3: NESSUN DOMANI

La serie centrata sulla Legione Straniera accorcia il divario dalla concorrenza, ma nulla di più.

IN ITALIANO
Manuale e programma sono tradotti nella nostra lingua. I dialoghi sono doppiati in inglese e sottotitolati in italiano. La recitazione, sebbene in lingua originale, è di buon livello.



IN ALTERNATIVA...

Call of Duty: Modern Warfare 2, Nat 09, 9
L'FPS del momento, con una campagna intensa e un multiplayer eccellente, anche in cooperativa.

F.E.A.R. 2: Project Origin, Feb 09, 9
Il seguito di *F.E.A.R.* è apprezzato quasi quanto il primo e fa sfoggio dello stesso motore grafico, debitamente migliorato.

DATA l'assonanza, è lecito sospettare che *Code of Honor* speri di essere confuso con i ben più celebri *Call of Duty* e *Medal of Honor*.

L'acquirente sprovveduto (magari un genitore che ricorda a stento quale videogioco desideri il figlio) può lasciarsi fuorviare dalla bella confezione e dal titolo altisonante, ma si ritroverebbe tra le mani uno sparatutto non all'altezza delle aspettative. L'unico elemento di originalità, per così dire, è la milizia "protagonista": la moderna Legione Straniera, impiegata dalla Francia oltre i confini nazionali.

Se i primi due capitoli di *Code of Honor* proponevano ambientazioni esotiche, ma estremamente povere di dettagli grafici, *Nessun domani* richiama i suoi eroi in madrepatria, per sedare disordini, atti terroristici e crimini intensificatisi a causa della crisi economica mondiale.

In passato lamentavamo il fatto che l'attuale Legione Straniera non è diversa da qualunque altro esercito e non affascina come quella del XIX secolo, ma ora che l'azione non si svolge più in paesi lontani, non riusciamo a capire che senso abbia tirare in ballo il corpo d'élite notoriamente dislocato all'estero.

La realizzazione tecnica di questo nuovo seguito, quantomeno, è superiore rispetto a quanto già visto, ma ancora distante dagli standard qualitativi cui ci hanno abituato le produzioni ad alto budget. Il motore grafico utilizzato è, ancora una volta, il Lithtech Jupiter EX (lo stesso di *F.E.A.R.*), con il quale i programmatori hanno assunto maggiore dimestichezza. Gli effetti particellari,

> "Le potenzialità del motore grafico non sono sfruttate al meglio"

tuttavia, non sfruttano appieno le potenzialità degli strumenti di sviluppo a disposizione e il design dei livelli lascia a desiderare. Il percorso è lineare, ci si imbatte in troppe porte chiuse e c'è il rischio di restare intrappolati tra gli elementi scenografici.

Dal canto suo, l'Intelligenza Artificiale mostra progressi: gli scontri a fuoco riescono a essere coreografici e appassionanti; gli avversari cercano rifugio dai proiettili, compiono manovre di accerchiamento e non si mostrano troppo docili neppure impostando al minimo il grado di sfida. C'è, però, una scarsa varietà di modelli poligonali, e sembra di combattere contro un plotone di cloni.

Tutto sommato, stavolta, *Code of Honor* si aggiudica la (quasi) sufficienza, accontentandosi di fornire il minimo sindacale, senza neppure tentare di aggiungere qualche piccola finezza per rendere speciale l'esperienza di gioco.

Tito Parrello



ARMI DI GROSSO CALIBRO

Come in tutti gli episodi di *Code of Honor*, le armi impugnate occupano una porzione estesa della schermata, riducendo eccessivamente il campo visivo e, durante il loro utilizzo, non si comportano in modo coerente alla realtà: la traiettoria dei colpi e il sistema di mira non convincono affatto. Si possono apportare alcune modifiche per rendere l'equipaggiamento più efficace e letale (per esempio, personalizzando i componenti del fucile da cecchino). Quando, infine, ci si affaccia da una posizione riparata, si può sparare alla cieca per distrarre il nemico: non è possibile puntare nessuno, ma se proprio non si ferisce un bersaglio, si evita almeno che esca allo scoperto.



info ■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **City Interactive** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.city-interactive.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 8 GB HD, DVD-ROM**
- S. Consigliato **CPU Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 8 GB HD, DVD-ROM**
- Multiplayer **No**

Pro
- Grafica più pulita e dettagliata
- I.A. aggressiva e competitiva
- Prezzo contenuto

Contro
- Poche missioni e brevi
- Trama banale
- Multiplayer assente

Il gioco ha le carte in regola per soddisfare i meno esigenti, ma i suoi limiti sono troppo evidenti per i più esperti. Il rapporto qualità/prezzo è onesto, ma per la stessa cifra si può acquistare (in offerta) un capolavoro perso al primo giro.

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
6	6	7	4	5	5


Se non riuscite a superare un rompicapo, avete a disposizione un numero limitato di occasioni per passare oltre.


Cliccando sul nome dell'oggetto è possibile vederne un'immagine.

IN ALTERNATIVA...

Mystery Case Files Return to Ravenhearst, Apr 09, 7½
Un viaggio nel mistero alla ricerca dell'ennesima sfilza di oggetti, per uno dei molteplici capitoli della premiata serie *Mystery Case Files*.

Mind Training, Feb 09, 6
Sviluppando lo spirito di osservazione si stimola anche il cervello. Perché, allora non provare anche un vero e proprio allenatore per la mente?

GENERE: PUZZLE

STIMOLAMENTE VOLUME 1 & 2

Una raccolta di titoli per giocare nei ritagli di tempo.

CERCA E TROVA

La struttura di gioco della maggior parte dei titoli di questo genere è estremamente semplice. Come si nota dall'immagine, ogni livello è costituito da una schermata fissa molto dettagliata, che propone un ambiente ricco di oggetti di ogni tipo. Per superare il livello, occorre scovare una serie di elementi indicata in un apposito elenco. Questa idea di base si presta a numerose varianti, come per esempio la presenza o meno di un'immagine dell'oggetto da trovare o la possibilità di combinare gli oggetti fra loro per risolvere gli enigmi necessari a procedere nell'avventura. A volte, gli oggetti sono posizionati nello scenario in maniera realistica, ma più spesso vengono abilmente mimetizzati.





PER la gioia di quegli appassionati di rompicapi che non masticano granché bene la lingua d'Oltremanica, Adventure Production propone la collana *Stimolamente*, che raccoglie alcuni giochi già disponibili da qualche tempo attraverso il digital download, ma fino a ora gustabili solo in inglese.

Il primo risultato di questa opera di traduzione in lingua italiana è *Stimolamente Vol. 1: Segreti e Leggende*, che comprende le avventure *Book of Legends* e *Hidden Secrets – The Nightmare*. Si tratta di due giochi abbastanza semplici, ma allo stesso tempo ottimi per passare il tempo senza troppo impegno, che richiedono al giocatore di aguzzare la vista per cimentarsi nella ricerca di alcuni oggetti sapientemente mimetizzati all'interno dei vari scenari. Mentre *Book of Legend* è basato quasi interamente su questo meccanismo (attorno al quale ruotano la vicenda e le varie missioni sparse per il mondo), *Hidden Secrets – The Nightmare* prevede una struttura diversificata e più simile a una raccolta di minigiochi vari, inseriti in un'atmosfera abbastanza intrigante da avventura grafica. Grazie alla presenza di due giochi di diversa tipologia, entrambi discretamente divertenti e appassionanti, il primo volume di *Stimolamente* è l'ideale per chi apprezza un tipo di intrattenimento leggero e senza pretese, specie se offerto a un prezzo accessibile.

> "Intrattenimento leggero e senza pretese"

Il secondo volume di *Stimolamente*, invece, comprende *Escape the Museum* e *Adventure Chronicles*, e contiene ben due avventure dedicate all'archeologa Susan Anderson. Entrambe le missioni richiedono di mettersi alla ricerca di vari oggetti nascosti nello scenario, ma differiscono per alcune caratteristiche secondarie. In *Escape the Museum* si alternano fasi in cui trovare una via di fuga dalla stanza scoprendo e combinando fra loro oggetti di vario tipo in stile avventura grafica, ad altre che prevedono la semplice ricerca di una lista di elementi o il superamento di semplici minigiochi.

In *Adventure Chronicles* la struttura di gioco si fa un po' più complessa e stuzzicante, grazie alla presenza di vari tipi di enigmi da superare con l'aiuto dei "ferri del mestiere" quali il pennello da archeologo per rimuovere la polvere e così via. In entrambi i casi si tratta di avventure tutto sommato appassionanti, che offrono gradevoli varianti a un genere molto diffuso, ma spesso e volentieri monotono. Tutta la collana, nel suo complesso, sembra l'ideale per soddisfare le esigenze dei giocatori occasionali.

Elisa Leanza



AL RISPARMIO

L'uscita della collana *Stimolamente* offre una versione confezionata e in italiano di alcuni giochi che è possibile da tempo acquistare e scaricare da Internet, rigorosamente in inglese. Sebbene i volumi di questa raccolta siano offerti a un prezzo discretamente basso (19,90 euro ciascuno), acquistando le versioni singole, ma in inglese, di tutte e quattro le avventure sul sito www.bigfishgames.com, si spende la metà: 20 euro in totale.



info ■ Casa **Adventure Productions** ■ Sviluppatore **Gogii Games** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 19,90 ciascuno** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.stimolamente.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB**
- Sistema Consigliato **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB**
- Multiplayer **No**

- **Prezzo accessibile**
- **Difficoltà equilibrata**
- **Traduzione in italiano**

- **Solo moderatamente vario**
- **Poca originalità**
- **Breve durata**

Quattro giochi in tutto, della durata di circa tre ore l'uno, particolarmente adatti a partite mordi e fuggi, e a chi non ha troppa dimestichezza con l'inglese. L'acquisto della versione digitale è più conveniente se, invece, si conosce la lingua d'Oltremanica.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	5	6	5	5	6

GENERE: GIOCO D'AZIONE PER I PIÙ PICCOLI

PIOVONO POLPETTE

L'invenzione migliore? Un buon gioco su licenza!



Il sistema di controllo si rivela preciso ed è anche possibile utilizzare un pad supportato, come per esempio quello dell'Xbox 360.



Certe volte, bisognerà salire su strani veicoli aspiratori per aprirsi un varco nella marmellata fumante.

CHI non ha mai sognato di diventare un famoso inventore, un novello Archimede o, per essere più moderni, un buon Flint Lockwood, il protagonista dell'ultimo film di animazione della Columbia Pictures?

Con il nuovo gioco di Ubisoft, i più piccoli fan di questo genio strampalato troveranno pane per i propri denti. Si vestiranno, infatti, i panni di Flint e il nostro compito sarà quello di arginare la devastazione causata dal RCDDSMFL, l'invenzione capace di far piovere cibo dal cielo. La struttura di *Piovono Polpette* è molto varia e indovinata, proponendo una serie di prove sempre diverse. Per portarle a termine, oltre a dover combattere contro irascibili orsetti gommosi, saltare tra piattaforme sospese e guidare strani macchinari aspiratori, bisognerà anche usare sapientemente gli strambi marchingegni di Flint. Si va da un devastante pugno meccanico, perfetto per fare a pezzi gli ostacoli, fino a



Le ambientazioni sono molto varie e colorate: sarà difficile annoiarsi.

un'enorme forchetta completamente meccanizzata. La grafica è piacevole, con colori allegri e animazioni ben fatte. Anche il sonoro, impreziosito da un'ottima recitazione in italiano, si attesta su buoni livelli. Il risultato è un gioco divertente e discretamente longevo (occorreranno circa 8 ore per portarlo a termine), indicato per tutti i piccoli lettori che sognano, un giorno, di diventare dei grandi inventori.

Francesco Mozzanica



info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://cloudyvideogame.it.ubi.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DirectX 9c, 4 GB HD**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Sceda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Stesso PC**

GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
LEVEL DESIGN	7
CONTROLLI	7

7

GENERE: GIOCO D'AZIONE PER I PIÙ PICCOLI

ARTHUR E LA VENDETTA DI MALTAZARD

Piccoli i protagonisti, minuscolo anche il gioco.



Il sistema di controllo è impreciso e questo rende più difficile la vita al giocatore.



DAL grande schermo arriva anche *Arthur e la vendetta di Maltazard*, evidentemente pensato per un pubblico di giovanissimi, ma abbastanza ripetitivo alla prova dei fatti.

La struttura di gioco è quanto di più banale si possa immaginare: una serie di minigiochi, uno più semplice dell'altro, che vengono proposti in sequenza. La trama, pur ispirandosi ad alcuni episodi marginali del film, è quasi inesistente, e funge solo da collante tra le svariate prove che bisognerà superare. Queste ultime non brillano certo per originalità. Capiterà di dover affettare carote mimando il movimento del coltello con il mouse o cercare di recuperare boccali di birra lanciati da un incauto barman. Il livello di difficoltà è molto basso, ma a rendere un po' più difficile la vita al giocatore ci pensa il pessimo sistema di controllo, decisamente impreciso. A ciò si aggiunga che la longevità si attesta su scarsi livelli, e basterà un pomeriggio di



Il numero di mini-giochi è abbastanza elevato, ma si tratta di sfide molto semplici.

ozio per arrivare ai titoli di coda. Anche il comparto tecnico non fa gridare al miracolo; sembra, anzi, di avere per le mani un gioco nato già vecchio. La grafica è poco dettagliata, le animazioni legnose e anche la scelta cromatica appare poco vitale. Solo il sonoro si salva, grazie alla buona recitazione in italiano.

Francesco Mozzanica



info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.arthur2-thegame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DirectX 9c, 4,5 GB HD**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Sceda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Stesso PC**

GRAFICA	5
SONORO	6
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
LEVEL DESIGN	4
CONTROLLI	4

4½

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Casa: Ubisoft **Sviluppatore:** Ubisoft **Lingua:** Italiano **Prezzo:** € 19,99 **Provato su:** Apr 09, 8

TOM CLANCY'S ENDWAR

NEL panorama videoludico non mancano gli strategici in tempo reale ambientati in verosimili scenari fantapolitici in cui la carenza di risorse porta alla guerra due o più grandi potenze.

EndWar, quindi, non parrebbe distinguersi troppo dalla massa di RTS che affollano gli scaffali dei negozi di videogiochi. Invece, il lavoro dei ragazzi di Ubisoft è unico su PC, visto che ha saputo introdurre un elemento capace di modificare sostanzialmente l'approccio alla strategia bellica. Stiamo parlando dei comandi vocali che vi permetteranno, a patto di essere equipaggiati con cuffie e microfono, di ordinare alle truppe di muoversi, attaccare o difendersi. A rendere le cose un po' più semplici ci pensa il numero contenuto di unità presenti contemporaneamente in campo; d'altro canto, risulterebbe fin troppo complesso comandare a voce un intero esercito.

Il comparto tecnico, dal canto suo, si attesta su buoni livelli, grazie alla grafica riuscita e a un sonoro azzeccato.

Troverete l'ultima patch per *EndWar*, la 1.02, collegandovi al sito **www.filefront.com/listing/pub2/Tom-Clancys-End-War**. Il nostro consiglio è quello di aggiornare il gioco, visto che solo in questo modo potrete partecipare alle divertenti sfide in multiplayer. Se, però, non avete a disposizione un microfono, abbassate di un "euro" il verdetto riportato qui sotto.



I combattimenti seguono la regola del "carta-forbice-sasso"; per uscire vivi dalle battaglie basta avere un esercito equilibrato.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

€ € € € €

Uno strategico profondo e divertente dotato di un sistema di controllo innovativo. Da provare!

Casa: 2K Games **Sviluppatore:** Human Head **Lingua:** Italiano **Prezzo:** € 19,90 **Provato su:** Ago 06, 9

PREY

QUANDO si parla di uno sparatutto in prima persona capace di trascinare in un vortice di visioni mistiche e combattimenti tanto adrenalinici, quanto divertenti, non si sbaglia citando *Prey*.

Per chi non conoscesse questo capolavoro, basti sapere che si vestono i panni di Tommy, un tranquillo nativo americano che si troverà coinvolto, proprio malgrado, in una spaventosa vicenda a base di extraterrestri. Verrete rapiti nel bel mezzo di una serata come tante altre, e finirete a bordo di un'astronave "viva", la Sfera, in cui gli umani vengono "processati" e trasformati in cibo, mostri e soldati. Come impone la tradizione, insieme a voi verranno catturati anche vostro nonno e la vostra dolce metà. Indispensabile, quindi, armarsi di coraggio, armi aliene e poteri mistici in salsa cherokee per liberarli. Oltre a questo, però, *Prey* propone situazioni che uniscono alla consueta struttura degli FPS delle variazioni sul tema inaspettate, e l'aspetto più singolare è costituito dalla struttura dei livelli e dalla forza di gravità interattiva.

Collegandovi al sito **www.filefront.com/listing/pub2/Prey** troverete la patch più recente, la 1.4, e una notevole quantità di materiale aggiuntivo, come Mod perfetti per rendere ancora più varia l'esperienza di gioco.



I combattimenti avvengono nelle tre dimensioni, basta premere dei pulsanti per modificare la forza di gravità all'interno della stanza.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

€ € € € €

***Prey* è uno sparatutto divertente, adrenalinico e appassionante. Non per niente, ha meritato 9 nella recensione di qualche anno fa.**

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

Age Of Empires Collector	€ 9,99
Age Of Mythology Gold	€ 9,99
Combat Flight Simulator 3	€ 9,99
CSI 3: 3 Dimensions Of Murder	€ 9,99
CSI 4: Hard Evidence	€ 9,99
Devil May Cry Special Edition	€ 9,99
Driver Parallel Lines	€ 9,99
Far Cry	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter	€ 9,99
Lost	€ 9,99
Prince of Persia Trilogy	€ 9,99
Rainbow Six Vegas	€ 9,99
Resident Evil 4	€ 9,99
Settlers 6 Gold	€ 9,99
Silent Hunter 4	€ 9,99
Splinter Cell Double Agent	€ 9,99
Splinter Cell Trilogy	€ 9,99
Surf'S Up: I Re Delle Onde	€ 9,99
TMNT	€ 9,99
Zoo Tycon Complete Edition	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Fallout 3 GOTY
BANNED.Neon
"Le ceneri della civiltà, ma con le espansioni!"



Modern Warfare 2
GMC.Homer
"Un fuoco più grande!"



Left 4 Dead 2
GMC.Pettinato
"2012!"



Left 4 Dead 2
GMC.Pape
"A me non è successo!"



Torchlight
GMC.Dario
"99942 Apophis!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK Ott 07 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD MODERN WARFARE 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande FPS, con una campagna single player breve, ma una sezione multiplayer colossale.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2010
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 09

Continua a essere la migliore simulazione di calcio su PC, con gli "stili di gioco" e tutto il resto, ma serve un vero rinnovamento!



2) FIFA 10 Nov 08 VOTO 6½
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 09
La grafica si è riportata al passo coi tempi, ma l'impianto di gioco necessita ancora di una rivoluzione.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 09
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Gen 10
Uno dei migliori giochi di guida disponibili su PC: frenetico, spettacolare e divertente.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) EMPIRE TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 09 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Spettacolare! Sfidate le potenze del XVIII secolo e forgiate il vostro impero, combattendo per terra e per mare.



2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
Trucchi: Set 09
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.



2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
Trucchi: Nessuno **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2010 Nat 09 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nat 09
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) PRINCE OF PERSIA
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.



2) DEAD SPACE Dic 08 VOTO 8 ½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
Trucchi: Gen 09 **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) RESIDENT EVIL 5 Ott 09 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Uno dei migliori survival horror degli ultimi anni. Il consiglio è di affrontarlo con un amico.

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

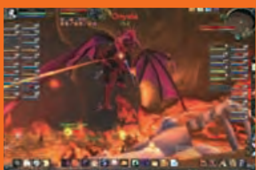
5) PROTOTYPE Lug 09 VOTO 8 ½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
Sol su PDF: Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
Demo: Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.



2) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07/Dic 08 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
Trucchi: Set 08 **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) NBA 2K10
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico, che coniuga una giocabilità sublime con un comparto visivo strabiliante.



2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

4) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

5) MADDEN NFL 2005 Dic 04 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. I.A. e grafica sono convincenti.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
Trucchi: Mag 08/Giu 09 **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
Trucchi: Apr 08 **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Mar 09 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Shii
Quelli giocati per più tempo
1. Medieval 2: Total War
2. Call of Duty 4
3. Gothic III
4. Heroes of Might and Magic V
5. The Elder Scrolls IV: Oblivion

razor899
Quelli a cui sto giocando
1. Grand Theft Auto IV
2. Need for Speed Shift
3. DiRT 2
4. Mirror's Edge
5. Velvet Assassin

mimmofree
Best Main Theme
1. Max Payne
2. Deus Ex
3. Dragon Age: Origins
4. Neverwinter Nights
5. Mafia

Master94ga
Quelli che attendo con ansia
1. S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat
2. DiRT 2
3. Crysis 2
4. Supreme Commander 2
5. Mafia 2

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NAMCO BANDAI
02/937671
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

next LEVEL



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

Dreamhack Winter 2009

UN ALTRO PODIO SFUMATO DA STERMY

In Svezia, il campione italiano si vede sottrarre un bronzo letteralmente da sotto il naso!

NON sappiamo in che modo Alessandro Avallone ricorderà l'anno appena conclusosi, ma di certo il 2009 non rappresenta uno dei suoi periodi più fortunati.

Mentre è ancora relativamente fresca la memoria (è solo dello scorso ottobre) dello sfortunato sorteggio che, all'Extreme Masters Challenge di Dubai, è costato al campione italiano il podio mondiale di *Quake Live*, la sorte avversa continua ad accanirsi sul giocatore savonese anche in terra scandinava, pregiudicando, per problemi tecnici, un prestigioso bronzo al DreamHack invernale.

Tra tutte le gare "private" disputate nel Vecchio Mondo (escludendo, così, i campionati organizzati da ESL o afferenti ai WCG), il DreamHack è forse la più prestigiosa e certamente la più longeva e densamente popolata, con più di diecimila concorrenti che, anche per quest'edizione, hanno affollato gli ampi padiglioni del centro fieristico di Jönköping, nel sud della Svezia. I tornei principali, quelli su cui si è concentrata l'attenzione dei "pro gamer" provenienti da tutto il mondo grazie al sostanzioso montepremi complessivo di oltre quindicimila dollari, sono stati due: l'intramontabile *CounterStrike 1.6*, vinto sul filo di lana da un team "casalingo" dato per favorito già alla vigilia della finale (i fortissimi svedesi del Meet Your Makers) contro gli agguerriti danesi del Mortal Team Work (il bronzo, per la cronaca, è andato agli statunitensi del team compLexity), e, come disciplina individuale, l'immancabile *Quake Live*. È per quest'ultima specialità che Stermy si è presentato all'edizione invernale del DreamHack.



La finale di *CounterStrike 1.6* è stata seguita con il fiato sospeso da centinaia di spettatori paganti!

Superato senza particolari problemi il girone eliminatorio, Avallone ha incontrato (e sconfitto), nei playoff, alcune delle leggende passate e presenti del mondo di *Quake*, tra cui il bielorusso Alexey "Cypher" Yanushevsky, campione mondiale in carica di *Quake 3* e il polacco Robert "Tox1c" Kopczynsk, stella del team svedese SK Gaming. I guai, per Stermy, sono arrivati in semifinale, nello scontro decisivo con lo svedese Alexander "Z4muZ" Ihrfors (altro "star player" degli SK Gaming). La gara, per la verità, sembrava essersi messa bene per il nostro connazionale, che è andato subito in vantaggio riuscendo a imporsi nel primo round con un secco 5-1 senza replica. Il secondo match è stato, invece, appannaggio dello svedese che, sul punteggio di 14-7 è riuscito a riequilibrare

DREAMHACK: IL LAN PARTY PIÙ GRANDE DEL MONDO

Ne abbiamo già parlato in passato, ma l'occasione è propizia per rinfrescarci la memoria in merito a uno degli eventi storici più importanti e celebrati del mondo del netgaming. Il DreamHack, il festival scandinavo dei videogiochi (si svolge nella città di Jönköping, nel sud della Svezia), è il più grande LAN party del mondo, come testimoniato e ufficialmente certificato dal Guinness dei Primati, sin dal 2007. In molti hanno definito questo evento come una sorta di Woodstock dei videogiochi, data la sua modalità di svolgimento e la vocazione dichiaratamente "open". La formula del DreamHack, sin dalle sue origini nei primi Anni '90 (il primo DreamHack "ufficiale" è del '94, ma i suoi fondatori avevano già dato vita a un LAN party nel 1991, organizzato nelle cantine di una scuola elementare), prevede infatti che tutti i partecipanti portino con sé il proprio hardware: gli organizzatori forniscono soltanto la rete locale. Questo autentico festival del gaming, nato come evento annuale, dal 2002 si è sdoppiato in due distinte sessioni, una estiva (a giugno) e una invernale, nell'ultimo week-end di novembre. Il record di presenze appartiene, di diritto, all'edizione invernale del 2007, con 10.554 computer collegati in rete e ben 11.060 partecipanti (paganti: per poter accedere al DreamHack, anche solo come spettatori, è necessario acquistare un biglietto d'ingresso). Una delle caratteristiche dell'evento è l'età variegata dei suoi partecipanti: dai ragazzini delle elementari di 9-10 anni, sino ad attempati fan di videogiochi e tecnologia, anche ultraottantenni, con una percentuale femminile, in crescita, di circa il 10%. Se vi capita di passare da quelle parti, in giugno o novembre, non perdetevi l'occasione di assistere al più grande festival del gaming del mondo. Ne vale la pena!

Intel Extreme Masters 2010

Torna la "Coppa dei Campioni" dei videogiochi. Gli Intel Extreme Masters, giunti alla loro quarta edizione, hanno preso ufficialmente il via lo scorso settembre nelle rispettive circoscrizioni locali, mentre, quando leggerete queste righe, avranno già avuto luogo le finali europee, in programma a Colonia (Germania) dal 14 al 17 gennaio. Dalle finali continentali usciranno, poi, i campioni che si sfideranno alla finale mondiale, sempre in Germania, ma a Hannover (in occasione del CeBIT), dal 2 al 6 marzo. Le discipline ufficiali di questa quarta edizione sono tre: oltre all'immancabile *CounterStrike 1.6*, troviamo, per il secondo anno consecutivo, il MMORPG di Blizzard *World of Warcraft* e, a sorpresa, esordisce nel 2010 *Quake Live*, come disciplina individuale. Il montepremi finale è da capogiro: 530.000 dollari (circa 370.000 euro), per questo sono numerose le star presenti a quest'edizione. Purtroppo, come abbiamo più volte ricordato nei mesi passati, l'assenza di un campionato regolare (le EPS sono state ufficialmente sciolte a giugno) ha penalizzato enormemente il nostro Paese: l'assenza di un torneo ufficiale di *WoW* rende impossibile la qualificazione di un candidato per l'Italia, mentre la pessima posizione dello Stivale nel ranking mondiale a *CounterStrike* (attualmente siamo ventinovesimi) rende disponibile un unico slot, valido per un solo team, ammesso al primo girone di qualificazione. Per quanto riguarda *Quake Live*, invece, Intel ha deciso di assegnare gli slot mediante uno specifico campionato nazionale chiamato Game On. Purtroppo, al momento di andare in stampa, non abbiamo informazioni più precise, visto che gli incontri devono ancora avere luogo, sappiamo però, ed è una grande notizia, che Alessandro "Stermy" Avallone è riuscito a strappare un biglietto per la finale di Colonia e rappresenterà il Tricolore in terra alemanna. Sul prossimo numero nuovi aggiornamenti.

Sito di riferimento: www.esl-world.net/masters

l'incontro. Nello spareggio finale, con Stermy in vantaggio per 3-0 a meno di 2 minuti dalla fine, Z4muZ è però riuscito, con un gesto di pregevole abilità tecnica, a ribaltare le sorti dell'incontro concludendo il round sul punteggio di 5-3.

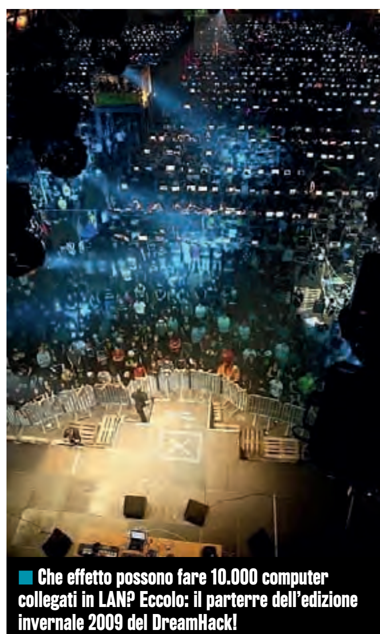
Nella finale per il terzo posto, disputata contro il russo Anton "Cooller" Singov, Avallone ha però subito l'ennesimo tiro mancino della dea bendata: per ragioni tecniche ancora da chiarire, all'inizio del match il PC di Stermy ha perso completamente l'audio, costringendo i tecnici del DreamHack a un estenuante turno straordinario di assistenza, senza riuscire, a onor del vero, a quagliare granché. Dopo due ore di tentativi "disperati" di ripristinare l'audio, i tecnici sono riusciti a ristabilire soltanto un collegamento monocanale e, per giunta, a intermittenza. Nonostante la difficoltà, Stermy ha accettato di disputare l'incontro che, però, (prevedibilmente), si è risolto senza storia a favore del russo.
Va segnalato il gesto di grande sportività di quest'ultimo, che ha deciso di dividere con il nostro connazionale il montepremi (1.000 euro) destinato al terzo posto! Per dovere di cronaca, ricordiamo che il torneo è stato vinto dal fortissimo giocatore polacco Maciej "av3k" Krzykowski cui, oltre alla medaglia e alla gloria, è andato un ben più prosaico assegno da 2.500 euro. Argento e assegno da 1.500 euro, naturalmente, sono andati a Z4muZ.

Si conclude così un'altra annata per il ventiduenne campione di Andora, il cui medagliere si arricchisce con i prestigiosi risultati ottenuti, in Texas, al QuakeCon 2009 (un quinto posto nella specialità a squadre e una preziosa terza posizione per quella individuale). Un risultato che, però, andrà un po' stretto al nostro connazionale, cui auguriamo presto ben altri fasti!

Paolo Cupola



Sito di riferimento: www.dreamhack.se/dhw09



Che effetto possono fare 10.000 computer collegati in LAN? Eccolo: il parterre dell'edizione invernale 2009 del DreamHack!

Eventi nazionali
VIDEOGAMES PARTY

Una stagione si chiude e un'altra è già ai nastri di partenza.

Si è chiusa a Milano, a dicembre, l'ultima tappa 2009 del Videogames Party, il tour itinerante organizzato dai ragazzi di Generazione Web, rigorosamente non competitivo e non professionistico, che propone a ogni nuovo appuntamento tornei multiplayer in LAN o giocati online. Alla tappa milanese, che si è svolta nell'arco di due giorni nello spazio multifunzionale de "La Pelota Jai Alai", sono intervenuti non meno di 4.000 visitatori, che hanno potuto partecipare in maniera totalmente gratuita a decine di minicontest e a ben 17 tornei con un ricco montepremi "in natura" (Videogames Party, rifiutando la formula tradizionale dei circuiti professionistici, non offre mai montepremi in denaro, ma solo ricompense sotto forma di giochi, accessori, hardware e software, buoni acquisto, eccetera). Con quella di Milano, sono ben cinque le tappe organizzate quest'anno, a testimonianza della costanza e del successo ottenuto da questa manifestazione nata nel 2007 con poche risorse e tanta buona volontà, ma oggi sostenuta da sponsor importanti del calibro di GameStop e inserita in ambiti prestigiosi come il recente Lucca Comics & Games (di cui abbiamo avuto occasione di parlare un paio di numeri fa). Lungi dall'avere esaurito la propria dose di entusiasmo, Videogames Party si appresta a ricominciare un nuovo ciclo, forse con un numero di tappe ancora più grande, in barba alla crisi economica e del gaming professionistico nostrano. E se la riscossa del netgaming ripartisse proprio da lì?

Sito di riferimento: www.videogamesparty.it

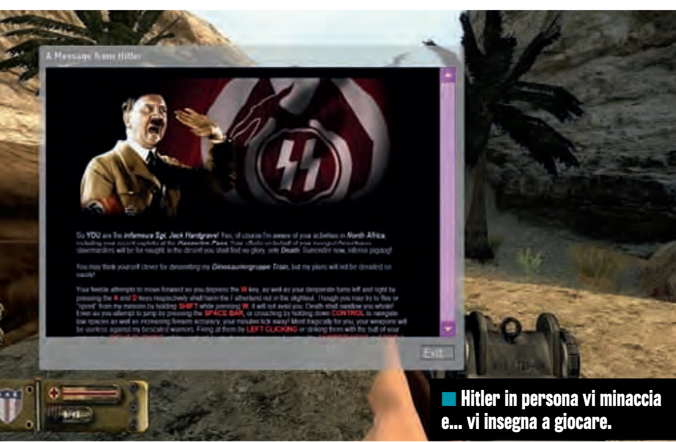




Mod per Half-Life 2

DINO D-DAY

I dinosauri marciano con il passo dell'oca!



Hitler in persona vi minaccia e... vi insegna a giocare.



I muri invisibili, nel 2010, lasciano un po' con l'amaro in bocca.

- **Autore:** Digital Ranch Interactive
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Dimensioni:** 442 MB
- **Internet:** www.dinodday.com

ANNO 1942, Seconda Guerra Mondiale. Mentre il conflitto infuria, il Terzo Reich cala un insospettabile asso: i grandi rettili che un tempo dominavano il pianeta vengono riportati in vita grazie all'avanzata ricerca scientifica tedesca.

Nei panni del sergente Jack Hardgrave, paleontologo di una certa fama che ha rinunciato alla carriera per arruolarsi e servire il proprio paese, sarete chiamati a fronteggiare la nuova devastante armata di Hitler: i terrificanti dinosauri nazisti!

Avviata una partita a *Dino D-Day*, verrete accolti da un delirante messaggio del Führer in persona, il quale provvederà nel contempo a informarvi dei retroscena della trama, a deridere la futilità dei vostri sforzi (come ogni arcimalvagio che si rispetti) e, cosa decisamente bizzarra, a illustrarvi il funzionamento dei controlli di gioco, senza perdere l'occasione di aggiungere le proprie dritte in uno stravagante contesto intimidatorio. Apprenderete, così, di essere in Nord Africa, presso il passo di Kasserine, nei paraggi del convoglio che voi stessi avete contribuito a far deragliare con un attacco dinamitardo e pronti a farvi strada tra soldati e rettili decisamente agguerriti.



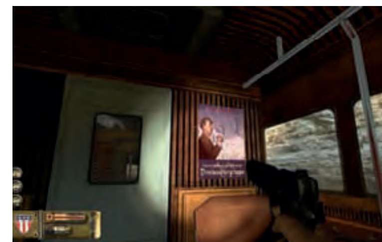
INSTALLAZIONE

1. Recatevi all'indirizzo **www.moddb.com/mods/dino-d-day/**
2. Selezionate la voce **Download** e scaricate il file **Installers_v1.1.rar**
3. Estraetene il contenuto e fate doppio clic sul file autoinstallante, che provvederà a identificare la cartella di Steam e a creare il percorso per il Mod
4. Riavviate Steam e troverete *Dino D-Day* pronto al lancio.



L'arsenale a disposizione in *Dino D-Day* si limita alla canonica triade pistola/fucile/mitragliatrice, cui vanno a sommarsi le immancabili granate (qui nel tipico modello "schiacciapatate"). Come in *Half-Life 2*, non è previsto l'iron sight (ovvero, il sistema di mira che sfrutta realisticamente le tacche posizionate sull'arma) e si fa affidamento unicamente sulla croce del mirino. Il tasto destro del mouse è dedicato ai colpi da mischia, tipicamente inferti con il calcio dell'arma.

Sotto l'aspetto tecnico, *Dino D-Day* si presenta come un lavoro discreto, che pur senza raggiungere vette degne di nota, svolge il proprio lavoro in modo competente. I modelli sono apprezzabili, pur non rivaleggiando con produzioni professionali moderne. Disturba, invece, scoprire che, di tanto in tanto, è ancora possibile imbattersi in muri invisibili, che nel 2010 non si vorrebbero più vedere. Il più grosso limite del Mod è da



ricercare, tuttavia, nell'esigua durata. Un'ora sarà più che sufficiente per portare a termine *Dino D-Day* e, sebbene sia prevista la possibilità di continuare a giocare dopo l'epilogo contro nemici a respawn infinito, difficilmente la cosa non susciterà noia entro breve.

A parziale rassicurazione, gli sviluppatori fanno sapere che intendono espandere il progetto nei mesi a venire, quindi non resta che attendere futuri sviluppi.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO



Impegnativo e discretamente realizzato. La scarsa durata e l'assenza di multiplayer rischiano, però, di farlo archiviare in fretta.

Gioco di carte fantascientifico

RACE FOR THE GALAXY

Perché accontentarsi di una piccola fazenda, quando si ha un'intera galassia da conquistare?

Autore: Keldon Jones
Genere: Solitario
Dimensioni: 20.1 MB
Internet: http://keldon.net/rftg/

COSA fareste se vi venisse proposto di conquistare e governare la galassia in cui vivete?

Vi dedichereste all'esplorazione dei più remoti sistemi stellari, alla ricerca di nuove civiltà, o cerchereste di rendere abitabili, e quindi colonizzare, i pianeti già conosciuti? Come vi comportereste nei confronti delle miriadi di specie aliene che incontrereste sul vostro cammino: utilizzereste un approccio diplomatico o "le maniere forti", sguinzagliando le vostre legioni di feroci space marine? È la risposta a tali quesiti che, in fondo, costituisce il senso del divertente *Race for The Galaxy*, eccellente titolo freeware ufficialmente ispirato all'omonimo gioco di carte prodotto da Rio Grande Games.

Il gioco si presenta nella forma di una sorta di gestionale in cui i partecipanti, vestiti idealmente i panni di una delle tante civiltà della Via Lattea (è presente anche la vecchia Terra), sono chiamati a far evolvere la propria razza, colonizzando pianeti, esplorando zone sconosciute dello spazio, sviluppando nuove tecnologie e sottomettendo militarmente le specie aliene più ostili. Per quanto *Race for The Galaxy* sia assolutamente geniale e rivoluzionario, il sistema di gioco non è del tutto nuovo e, ai lettori più fedeli di questa modesta rubrica, ricorderà straordinariamente quello, già sperimentato con successo, di *San Juan*, la versione "tascabile" di *Puerto Rico*: alla base della giocabilità, infatti, sta un'accurata pianificazione preliminare di ogni turno. Prima di ogni round, infatti, il giocatore deve scegliere, segretamente, quale "azione" intraprendere (quelle possibili sono essenzialmente cinque: esplorazione, sviluppo di nuove strutture e tecnologie, colonizzazione/conquista di un pianeta, produzione di risorse e vendita di quest'ultime) al fine di mettere poi in pratica, e con successo, le mosse pianificate.

I punti di forza di *Race for The Galaxy* sono tanti: innanzi tutto la grafica tratta direttamente da quella del boardgame originale; il sistema di controllo, semplice, intuitivo e raffinato e, soprattutto, l'eccellente Intelligenza Artificiale dei giocatori gestiti dal computer. A tutto ciò si contrappongono un regolamento non proprio elementare (è necessaria almeno mezza dozzina di partite per familiarizzare con i meccanismi) e la mancanza di modalità multiplayer. Va detto, però, che *Race for The Galaxy* comprende anche le due espansioni ufficiali, *The Gathering Storm* e *Rebel vs Imperium*.

Da provare assolutamente!

Paolo Cupola



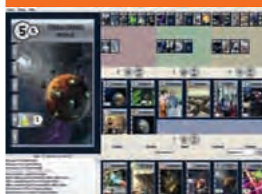
INSTALLAZIONE

1 Scaricate il file **RFTG_0.6.0.exe** dal sito **http://warpcore.org/rftg/rftg-0.6.0.tar.bz2**

2 Fate un doppio clic sul file e l'eseguibile istallerà il programma in una cartella di vostra scelta

3 Nella stessa cartella del gioco, scaricate anche il regolamento in PDF, in italiano, del gioco (nell'help le regole non sono state inserite). Lo potete trovare qui: **http://nuke.goblins.net/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=2396**

4 Ora siete pronti per giocare: basta fare un doppio clic sull'icona che l'installer avrà creato. Regolate i parametri di setup a piacimento e buon divertimento!



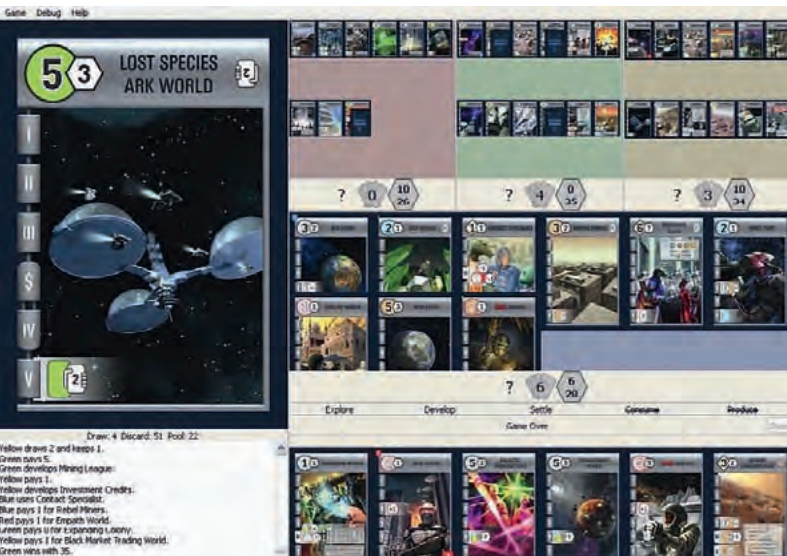


Così come per altri giochi analoghi, anche la versione digitale utilizza la stessa grafica delle carte originali, con il consenso dei produttori del boardgame.

VERDETTO



Il massimo nel suo genere: si sommano i pregi del miglior gioco di carte in circolazione governato da una I.A. diabolica.



Il gioco da tavolo

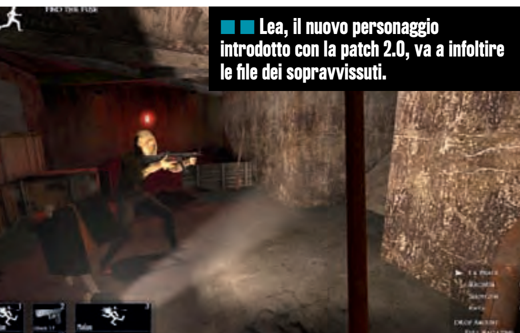


Fino all'anno scorso, "Race for The Galaxy", realizzato dal designer americano Thomas Lehmann, era considerato il miglior gioco di carte multiplayer (escludendo, cioè, quelli per soli due giocatori, come il bellissimo "Twilight Struggle" di cui abbiamo scitto qualche tempo fa) esistente. Alla fine del 2008, però, è stato pubblicato l'ottimo "Dominion" (di cui, però, non esiste una versione digitale), che ha strappato a quest'eccellente cardgame il trono della categoria. Ciò nonostante, "Race for The Galaxy" rimane uno straordinario titolo gestionale ad ambientazione fantascientifica. La sua genesi è piuttosto insolita e "tormentata": il gioco era stato concepito, inizialmente, come una versione "a carte" del popolare "Puerto Rico". Come gli appassionati ricorderanno, però, la versione "cardgame" di "Puerto Rico" fu pubblicata, nel 2004, da Andreas Seyfarth con il titolo di "San Juan". Lehmann, però, non si perse d'animo e continuò a perfezionare la propria opera modificandone l'ambientazione che, dalle "fazendas" sudamericane, cambiò ambiziosamente scala proponendo una sfida economica, politica e militare con l'intera galassia per teatro. "Race for The Galaxy" fu pubblicato nel 2007 da "Rio Grande Games" e fu un successo clamoroso, pur non ricevendo riconoscimenti ufficiali di particolare prestigio (solo il celebre sito BoardGameGeek lo nominò "cardgame dell'anno", nel 2008). Purtroppo non esiste una versione in italiano e, come per molti altri giochi analoghi, non esiste una distribuzione ufficiale nel nostro Paese, anche se non è difficile trovarlo in qualche negozio specializzato o ordinarlo tramite Internet. A oggi, "Race for The Galaxy" conta due espansioni ufficiali: "The Gathering Storm", del 2008, e "Rebel vs Imperium", del 2009, che introduce un nuovo sistema di combattimenti tra giocatori.

Mod per Half-Life 2

ZOMBIE PANIC! SOURCE 2.0

Per chi non ne ha mai abbastanza di zombi, sopravvissuti e armi a profusione.



Lea, il nuovo personaggio introdotto con la patch 2.0, va a infoltire le file dei sopravvissuti.



Il comparto tecnico di *ZPS*, nonostante soffra di difetti piuttosto fastidiosi, si attesta su un buon livello.

- **Autore:** Zombie Panic Team
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** circa 2 GB
- **Internet:** www.zombiepanic.org

VALVE ha già contribuito a soddisfare il desiderio di combattere valanghe di zombi grazie al recente *Left 4 Dead 2*, un gioco capace di regalare ore e ore di puro divertimento.

Se, però, non ne avete ancora abbastanza, corre in vostro soccorso un gruppo di ragazzi che si occupa con pazienza e dedizione del Mod basato sul Source Engine *Zombie Panic! Source* (*ZPS* per comodità), giunto recentemente alla versione 2.0.

Si tratta di uno dei Mod più popolari per quanto riguarda la piattaforma Steam, a giudicare dal numero di utenti che tutte le sere si danno appuntamento sui server. Nonostante diverse pecche che lo allontanano dalla qualità di progetti più curati tecnicamente (come *Pirates, Vikings and Knights II* o *Insurgency*), *ZPS* riesce a divertire, specialmente se giocato con persone dotate di microfono, ancora meglio se sono amici o conoscenti. Le meccaniche sono semplici e proprio per questo garantiscono momenti esilaranti: le partite cominciano con una squadra di sopravvissuti e uno zombi; quest'ultimo dovrà cercare di eliminare i poveri umani, che nel frattempo si difenderanno raccogliendo armi e munizioni in quantità limitata, dato che un eccessivo carico diminuisce drasticamente la velocità di movimento. Ogni sopravvissuto ucciso ingrosserà le file degli zombi, fino alla vittoria di uno o dell'altro team, decretata in base al numero di "vite" rimanenti.

Le novità di questo aggiornamento non sono poche e comprendono un leggero miglioramento del comparto grafico, mappe di buona qualità, un personaggio inedito (o meglio, un nuovo modello disponibile per i sopravvissuti), e l'aggiunta di una modalità chiamata ZPA. Quest'ultima è, forse, la novità più interessante: un timer scandisce il tempo rimanente, mentre la squadra dei sopravvissuti e degli zombi combattono, non solo allo scopo di eliminarsi a vicenda, ma soprattutto per accaparrarsi il controllo di un obiettivo principale e di quelli secondari. Si tratta di una piacevole alternativa alle classiche modalità di gioco, oltre che di una possibile fonte di nuove mappe prodotte dalla comunità di giocatori.

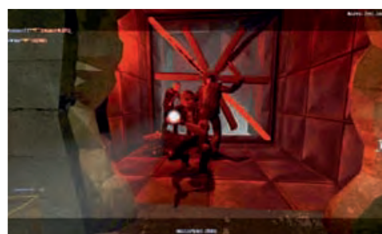
Per quanto *Zombie Panic! Source* non sia un Mod esente da difetti anche importanti, come problemi di bilanciamento o modelli e animazioni non proprio impeccabili, con questa incarnazione 2.0 si riconferma l'ideale per qualche ora spensierata e divertente.

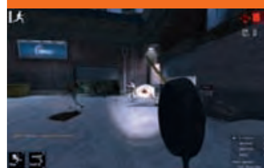
GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Steam e un gioco basato sul Source Engine, come *Half-Life 2*, sono requisiti fondamentali
2. Avviate Steam e, nella scheda Negozio, cliccate su **MOD di gioco**, nella colonna a sinistra, sotto il titolo **Materiale Gratuito**. Troverete un elenco di Mod, compreso *Zombie Panic! Source*. Una volta selezionato, potrete leggere la scheda riassuntiva e cliccare su **Installa gioco**. Non vi resterà che attendere il termine del download
3. Selezionate la scheda **I miei giochi**, da cui avviare *Zombie Panic! Source*.







VERDETTO



Un Mod imperfetto, ma divertente se giocato con lo spirito giusto. L'ultimo aggiornamento contribuisce ad aumentarne la longevità.

MMORPG

ALLODS ONLINE

Dalla Russia arriva un promettente MMORPG gratuito.

- **Autore:** Astrum Nival
- **Genere:** MMORPG
- **Gioco richiesto:** Nessuno
- **Percentuale di completamento:** 80%
- **Internet:** http://en.allods.gpotato.eu

I MMORPG privi del costo della scatola e del classico canone mensile continuano a proliferare, fra successi, come nel caso di *Runes of Magic*, e fallimenti dovuti a una sconcertante carenza di idee.

Indubbiamente, negli ultimi due anni la qualità generale è aumentata, e questa tendenza è dimostrata da *Allods Online*, un MMORPG partorito dalla software house russa Astrum Nival, conosciuta per aver sviluppato, fra gli altri, *Heroes of Might & Magic V*.

Gpotato si occuperà di pubblicare il gioco in Europa e Stati Uniti, utilizzando l'ormai collaudato modello del "cash shop", ovvero un negozio virtuale tramite cui acquistare una speciale valuta necessaria per ottenere oggetti: solitamente, pergamene che aumentano l'esperienza guadagnata, pozioni o altri materiali consumabili.

Attualmente, è in corso la Beta a numero chiuso e, da quanto abbiamo visto *Allods* ha le carte in regola per diventare uno dei capisaldi dei MMORPG free to play (gratuiti, appunto). La caratteristica che più colpisce è l'estrema cura riposta in tutti gli aspetti del gioco, dall'interfaccia funzionale e gradevole fino al comparto grafico dotato di uno stile che ricorda da vicino quello di *World of Warcraft*, non tanto per i colori sgargianti, quanto per le animazioni e l'atmosfera generale.



La cura nei dettagli si nota sin dalla fase di creazione del personaggio.





Bollare *Allods* come un clone del blockbuster di Blizzard sarebbe, comunque, avventato.
Il MMORPG di Astrum Nival dimostra di possedere un carattere proprio, contando su due fazioni (League ed Empire), sei razze (fra cui i particolari Gibberlings), otto archetipi come Guerriero, Paladino, Mago, Psionicist e altri ancora, che si differenziano ulteriormente in base alla razza di appartenenza e ad abilità diverse.

La Beta, purtroppo, è limitata quanto a contenuti, ma è possibile apprezzare l'ottimo tutorial introduttivo, con tanto di sequenze realizzate utilizzando il motore del gioco e "cambi di scena" molto efficaci, sicuramente meglio delle classiche missioni in stile "uccidi 10 toporagni". Queste ultime, però, non tardano a comparire una volta abbandonata la zona iniziale: le quest sono tante e, nonostante una certa banalità ormai tipica del genere, piuttosto varie. Per esprimere un giudizio più puntuale, comunque, bisognerà aspettare le future fasi della beta, che dovrebbe terminare nei primi mesi del 2010.



La peculiarità più interessante di *Allods Online* è racchiusa nel titolo stesso. Gli Allods sono isole fluttuanti nate dalla distruzione di un pianeta e rappresentano le zone che visiterete per guadagnare livelli (40 in totale). Tutt'intorno, si estende a perdita d'occhio l'Astral, ovvero qualcosa di simile allo spazio, che i giocatori potranno esplorare a bordo di particolari navi volanti, pilotabili da un equipaggio in grado di maneggiare armi da impiegare contro i vascelli nemici, in una forma di PvP (giocatore contro giocatore) originale e promettente.

Per partecipare alla Beta di *Allods Online* è necessaria una chiave numerica. Visitate il sito **http://en.allods.gpotato.eu** e tenete sotto controllo i forum ufficiali (in inglese): vi imbatterete spesso in eventi o link tramite cui ottenere l'accesso.



Come registrarsi

1 Puntate il browser all'indirizzo **http://en.gpotato.eu/Account/AccReg.aspx** e compilate i campi richiesti, scegliendo Nickname, password, e inserendo il vostro indirizzo e-mail. Premete il pulsante **Submit** e cliccate sul link contenuto nella mail che vi arriverà subito dopo, per confermare la registrazione con Gpotato (necessaria anche per gli altri giochi disponibili sul portale).

2 All'indirizzo **http://en.allods.gpotato.eu** cliccate su **Closed beta register now** e, successivamente, su **Apply for closed beta test**. Inserite nome utente e password del vostro account Gpotato e premete nuovamente il pulsante. A questo punto, sarà tutto nelle mani della dea bendata: se verrete selezionati per la Beta, riceverete un messaggio di posta elettronica.

Mod per Half-Life 2

SHIFT

Braccio fuori dal finestrino e piede di porco saldamente in pugno!

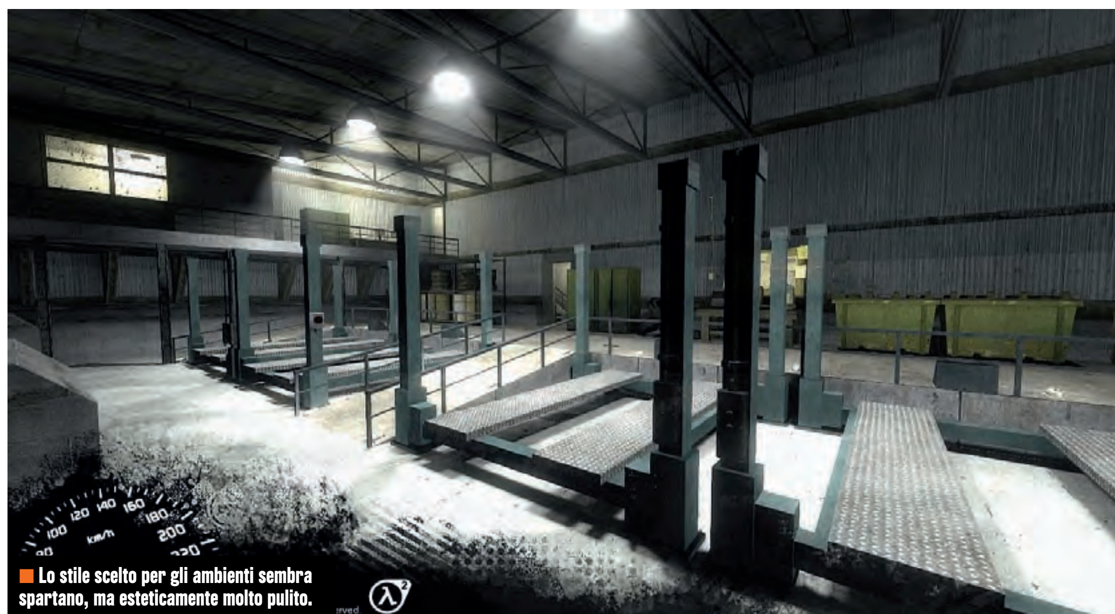
- **Autore:** SHIFT Development
- **Genere:** Simulatore di guida
- **Gioco richiesto:** Half-Life 2
- **Percentuale di completamento:** 40%
- **Internet:** http://theshiftgame.com

CORRE l'anno 1997. L'espansione della Metropoli l'ha portata a diventare il principale centro economico dell'intero Stato. Ciò ha contribuito, tra le altre cose, a renderla teatro di un giro di corse clandestine.

Dopo essere stato coinvolto in un disastroso incidente, Daniel Bell arriva in città per iniziare una nuova vita. Finirà per prendere parte a questo sport illegale e conoscerà personaggi influenti, realizzando che molti di questi hanno dei segreti da nascondere. Starà a lui decidere con chi schierarsi e quali informazioni proteggere (o usare) a proprio vantaggio.

Sembra l'inizio di un film d'azione con Vin Diesel, invece è *Shift*, singolare (e drastica) Total Conversion per *Half-Life 2,* che mira a spogliare il motore di Valve di ogni aspetto del titolo originale, per ricavarne un gioco di guida concettualmente simile (almeno sulla carta) a un capitolo della saga di *Need for Speed*.

Degna di nota è la lista delle caratteristiche annunciate; si parla di tre distinte modalità di gara (circuito, drag e drift), della possibilità di giocare in prima e terza persona, di un'Intelligenza Artificiale estremamente competitiva, della polizia pronta a fare le sue comparse a sorpresa, magari per inseguire il giocatore, e di una forte rilevanza della trama sul fronte single player. Sarà inoltre possibile acquistare veicoli, ritoccarne l'estetica, comprare componenti di qualità migliore per un incremento delle prestazioni e molto altro.



Lo stile scelto per gli ambienti sembra spartano, ma esteticamente molto pulito.

Gli sviluppatori di *Shift* assicurano che il Source Engine sarà spremuto fino all'osso, con ambientazioni urbane complesse. Il motore fisico permetterà un'interazione profonda con lo scenario; per esempio, sarà possibile prendere scorciatoie o infrangere determinati oggetti mentre ci si destreggerà tra pedoni e traffico.

Per chi temesse di ritrovarsi a guidare semplicemente la dune buggy di *Half-Life 2* con un'estetica rivista, arrivano delle rassicurazioni: tanto il modello di guida, quanto la parte del programma che si occuperà del multiplayer saranno completamente riscritti allo scopo. Pare, insomma, di avere a che fare con un prodotto che, a patto di mantenere ogni promessa, sarà a stento contenibile nella definizione di Mod.

La perplessità principale, a questo punto, è la seguente: per quanto degnamente realizzata, una produzione simile saprà anche essere capace di emergere dal mucchio di titoli analoghi, facendosi notare per particolari virtù e sfuggendo all'anonimato?

GIOCHI COMPUTER

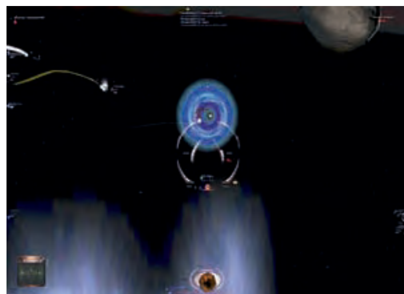



La Nissan 240SX, a quanto pare, sarà la prima auto che userete.

Mondi virtuali

UN'ALLEANZA D'ACCIAIO

Originariamente sviluppato da Microsoft, Allegiance festeggia i 10 anni di vita grazie al supporto dei fan.



ERA il lontano 2000 e sempre più società cercavano di avvalersi di Internet come incentivo per i loro giochi.

Tra i titoli più acclamati di quell'anno ci fu *Allegiance*, un simulatore online di combattimento spaziale edito da Microsoft. Al successo di critica, però, non seguì quello di vendite, al punto che alcuni assegnarono ad *Allegiance* il dubbio onore di "miglior gioco che nessuno aveva giocato". A Microsoft, fortunatamente, non sfuggì la passione con cui un pugno di fedeli fan stava sostenendo il prodotto e, nel 2004, gli sviluppatori presero la decisione di distribuire pubblicamente il codice sorgente del gioco. Oggi, *Allegiance* festeggia i suoi dieci anni di vita e continua a essere uno dei migliori simulatori spaziali disponibili. In più, è completamente gratuito.

Il gioco è ambientato nel 2150, dopo che la Terra è stata distrutta da un gigantesco asteroide. Gli umani scampati al disastro vivono nello spazio e sono divisi in fazioni in conflitto tra loro. *Allegiance* unisce al combattimento spaziale una componente di strategia in tempo reale e i contendenti non solo devono pilotare in battaglia i vascelli della propria fazione (che possono variare dai piccoli caccia alle grandi navi da guerra), ma anche pianificare la conquista dei vari settori di spazio, l'estrazione di risorse dalle fasce asteroidali e la costruzione di nuove astronavi. Questa parte ricorda strategici come *Homeworld* o *Sins of a Solar Empire*, ed è di solito affidata ai giocatori più esperti.



Possiamo scegliere il modello di astronave e personalizzarlo acquistando armi ed equipaggiamento.

Il cuore di *Allegiance* restano i combattimenti tattici tra astronavi generati dalla parte strategica. Il gioco impiega un modello di volo non realistico, e le navi si muovono nello spazio non secondo le leggi fisiche, ma in modo più simile a quello di aerei da caccia. Detto questo, *Allegiance* non è un gioco "arcade" dove al massimo viene richiesto di cambiare velocità o tipo di arma impiegata, ma un vero e proprio simulatore di vascello da combattimento; la curva di apprendimento, mentre si familiarizza con l'utilizzo dei vari sistemi di bordo e con il combattimento, è paragonabile a quella di titoli come *IL-2 Sturmovik*. Il gioco è comunque munito di una serie di tutorial che possono essere affrontati prima di tuffarsi nel competitivo universo online.

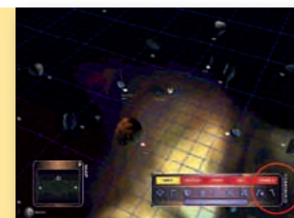
Ci stupisce sempre un po' che i simulatori di combattimento spaziale siano passati di moda, soprattutto dopo il successo di serie di telefilm come "Battlestar Galactica". *Allegiance* riempie splendidamente questo vuoto, chiedendo solo qualche ora di dedizione.



LINGUA, REQUISITI E INFORMAZIONI

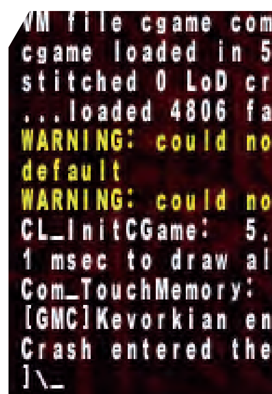
Il sito di *Allegiance* si trova all'indirizzo **http://www.freeallegiance.org**, con un utile "Wiki" a **www.freeallegiance.org/FAW/index.php/Main_Page**. Sia il sito, sia il gioco sono solo in lingua inglese e non sottotitolati. Giocare è completamente gratuito e per registrarsi è sufficiente fornire un indirizzo e-mail valido. Il "client" pesa circa 90 MB, mentre lo spazio occupato su hard disk dopo l'installazione è di circa 300 MB. Pur godendo di 10 anni di sviluppo, *Allegiance* resta basato su un motore grafico molto vecchio e i requisiti di sistema sono minimi: processore a 300 MHz, 256 MB RAM, una scheda grafica che supporti DirectX 9 e .NET Framework 2.0 installato. L'impiego di un joystick è consigliato, anche se non obbligatorio.

Comando intergalattico



Il ruolo del comandante strategico è forse il più importante in *Allegiance*, anche se poi dipende dall'abilità dei piloti eseguire i suoi ordini nel modo migliore. Una schermata apposita mostra i settori di spazio in cui è divisa la mappa e, per ognuno, gli elementi importanti ai fini del gioco: basi, asteroidi ricchi di risorse, installazioni di vario tipo e le astronavi alleate e nemiche. L'interfaccia è simile a quella di molti RTS, con il comandante che clicca sulle unità e ordina loro dove andare o chi attaccare. Alcune, gestite dall'Intelligenza Artificiale, eseguiranno automaticamente gli ordini, mentre per quelle controllate da altri giocatori, quelli del comandante saranno, appunto... solo "ordini"! Spetterà ai partecipanti "in carne e ossa" cercare di portarli a termine o se decidere di rifiutarsi. Inutile dire che solo le squadre ben affiatate possono sperare di primeggiare, mentre i moderatori di *Allegiance* sono piuttosto severi nel punire i giocatori che si iscrivono solo per creare fastidi. La schermata di comando, infine, consente anche di creare nuove unità, di "acquistare" progressi tecnologici e così via.

GMC TRUCCHI & soluzioni



In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati da GMC e le soluzioni da non perdere!

X-MEN LE ORIGINI: WOLVERINE

Modalità Trucchi

È arrabbiato, ha uno scheletro di adamantio e un fattore rigenerativo che gli consente di sopravvivere a quasi tutte le ferite possibili. Wolverine è decisamente un eroe atipico nel mondo dei videogiochi per via della sua semi-invulnerabilità, che è stata però gestita molto bene dai ragazzi di Raven Software all'interno di un gioco d'azione divertente e ben bilanciato. Nel caso voleste rimuovere anche gli ultimi punti deboli del mutante di casa Marvel, vi basterà entrare nella cartella **"X-Men Origins – Wolverine(TM)\WGame\Config"** e cercare il file **DefaultGame.ini.** A questo punto, fatene una copia di sicurezza e apritelo con il Blocco note di Windows. Dentro il listato, cercate le stringhe:

mCombatHeroIsGod=False
mCheatTalentsMax=False

e cambiate il valore da **False** a **True**. Salvate il file e riavviate il gioco. In questo modo, donerete a Logan l'immortalità completa, oltre a tutte le tecniche e abilità messe a disposizione dal gioco.



Già nella prima missione di *X-Men Le Origini: Wolverine*, sarà possibile usare gli attacchi più avanzati.

WOLFENSTEIN

Modalità Trucchi

Il soldato Blazkowicz è tornato sui nostri schermi e non è una cattiva idea quella di dargli degli strumenti migliori per affrontare i nazisti e le mostruosità create nei loro laboratori. Sfortunatamente, le modalità di attivazione per i trucchi sui sistemi operativi XP e Vista sono completamente diverse, per cui questo mese ci occupiamo di Windows Vista, mentre nei prossimi numeri spiegheremo come attivarli anche sui PC equipaggiati con XP. Detto questo, aprite la cartella **C:\Utenti\\<*nomeutente*>\AppData\Local\id Software\WolfSP\base** (dove al posto di *nomeutente* ci sarà il nome del vostro utente Windows) e fate una copia di sicurezza del file **wolf.cfg**. Successivamente, apritelo tramite il Blocco note e aggiungete al termine del listato le seguenti righe:



Anche se proveranno a colpirvi in ogni maniera, i nazisti di *Wolfenstein* non riusciranno mai ad abbattervi.

seta *nometasto*_cheatsAreOn "1"
bind *nometasto* "*codice*"

Al posto di *nometasto* dovrete inserire il tasto della tastiera che desiderate collegare con l'attivazione del codice, e al posto di *codice* una delle password riportate di seguito.

Per esempio, se volete attivare l'invincibilità con il tasto *g*, dovrete aggiungere queste righe:

seta *g*_cheatsAreOn "1"
bind *g* "god"

Ripetete l'operazione quante volte volete.

Nota: È possibile associare alla funzione di attivazione del codice qualsiasi tasto, persino quelli già utilizzati di base dal gioco.
Come noterete, nell'esempio riportato sopra abbiamo associato la pressione del tasto *g* all'attivazione dell'invincibilità, nonostante sia usato da *Wolfenstein* per lanciare le granate.
Alla pressione di quel tasto nel gioco, verranno attivate entrambe le funzioni, per cui fate attenzione.

CODICE	EFFETTO
god	Attiva l'invincibilità per il protagonista
givePowers	Sblocca tutti i poteri
giveObjectives	Sblocca tutti gli obiettivi del gioco
giveAchievement	Sblocca tutti gli Achievement
giveALLPowerUpgrades	Sblocca tutti gli upgrade del protagonista
notarget	I nemici ignorano il giocatore
momoney	Porta il totale del denaro alla cifra di $ 31.337

Guida alle missioni secondarie

DRAGON AGE: ORIGINS



Dragon Age: Origins è un gioco sconfinato, dove alle quest ufficiali si accompagna una miriade di missioni secondarie, spesso molto difficili persino da trovare. GMC accorre in aiuto dei suoi lettori con la guida a molte di queste missioni, e l'elenco degli "obiettivi" PC. Le pagine sono un estratto dalla "Guida Strategica Ufficiale" pubblicata in Italia da Multiplayer.it Edizioni (16,90 euro).

Mondo esteso

Le fiale nere



Tipo: combattimento
Inizio: trovate un filatterio di vetro associato alla missione
Destinazione: il punto Guerra civile indicato sulla mappa
Obiettivo: trovate sei punti segreti e sconfiggete un revenant in ciascuna di esse
Suggerimenti: trovate le fiale nere che si trovano nei sei seguenti punti e uccidete i revenant che le proteggono:

- Torre del Circolo (Stanze dei maghi anziani, stanza della statua)
- Denerim (vicolo secondario)
- Palazzo di Orzammar (stanza sul retro)
- Vie Profonde (Monumento di Caridin vicino all'uscita)
- Rovine di Brecilian (Rovine inferiori, piccola stanza sudorientale)
- Rovine di Brecilian (Tana del lupo mannaro, stanza da letto del lupo mannaro nordoccidentale)

Dominio



Tipo: esplorazione
Inizio: uno qualunque dei 10 luoghi
Destinazione: vari luoghi
Obiettivo: prendete il controllo del cane e marcate 10 luoghi
Suggerimenti: mentre avete il controllo del cane, cliccate sui seguenti 12 luoghi:

- Accampamento del re a Ostagar (pila di legno)
- Lothering (albero a nordest di Lothering)
- Accampamento dalish (tenda di Zathrian)
- Foresta di Brecilian ovest (albero accanto alla Grande quercia)
- Foresta di Brecilian est (tenda nell'accampamento dell'eremita)
- Porto del Lago Calenhad (barca accanto a Sammael il Disertore)
- Villaggio Redcliffe (albero accanto al mulino)
- Castello Redcliffe Courtyard (albero nel cortile del castello)
- Enclave di Denerim (albero al centro)
- Distretto del Mercato di Denerim (carro)

Una volta marcata una posizione, il cane riceverà un incantesimo di potenziamento ogni volta che si trova nell'area marcata e diventa più forte in combattimento.

Il non vincolato



Tipo: combattimento
Inizio: trovate il cadavere di un avventuriero relativo alla missione
Destinazione: quattro luoghi
Obiettivo: trovate i cadaveri di tre avventurieri e affrontate Gaxkang a Denerim
Suggerimenti: trovate il cadavere dell'avventuriero nel Tempio in rovina durante la missione "L'Urna delle Sacre Ceneri" (corridoio sudoccidentale). Un altro cadavere è nelle Rovine di Brecilian inferiori (stanza della trappola di fuoco a sud). A Orzammar, andate alla Taverna di Tapster e parlate con l'avventuriero all'interno. Tornate a Denerim e andate nel Vicolo secondario sudicio. Aprite la porta della casa sulla sinistra e uccidete Gaxkang per ricevere la ricompensa, una delle migliori accoppiate scudo/spada a una mano del gioco.

Incontri casuali

I vostro oro fa parecchia gola ai banditi e gli hurlock non si lasceranno sfuggire la possibilità di rovinare la vostra passeggiata in mezzo alla campagna. Benvenuti nel meraviglioso mondo aperto del Ferelden, pieno di amene località come le Montagne Gelide, le paludi intorno alla Capanna di Flemeth e tutti gli incontri casuali che stanno nel mezzo. Tranne in Dragon Age: Online, anche gli incontri "causali" hanno una storia.



Gli incontri causali sono divisi in tre categorie principali: incontri nel mondo, incontri della trama e incontri casuali. Gli incontri nel mondo sono veri e propri punti sulla mappa, che compaiono in presenza di determinate circostanze. Gli incontri della trama si attivano in presenza di determinate circostanze per i compagni. Gli incontri casuali sono esattamente quello che sembrano: avvengono senza alcun preavviso mentre ci si sposta da un luogo all'altro.



Ogni volta che lasciate un luogo e attraversate la mappa del mondo, potreste incappare in un incontro casuale. Dopotutto, siete nelle terre selvagge del Ferelden. La maggior parte dei lunghi viaggi faranno partire un incontro, anche se è possibile incappare in un solo incontro casuale durante lo stesso viaggio. Certi incontri pilotati dalla storia avverranno in determinati punti dell'avventura e soltanto in quell'occasione. Altri incontri, più comuni, potrebbero avvenire più di una volta, anche se queste ripetizioni sono rare, a meno che non passiate sulla strada più tempo di un commerciante bramoso d'oro.

Nota

Mentre tornate all'accampamento del gruppo, non farete quasi mai partire un incontro casuale. Comunque, quando lo lasciate potreste finire tranquillamente in un'imboscata.



La maggior parte degli incontri comportano scontri con gruppi di nemici molto più numerosi del vostro gruppo. Non dimenticate le tattiche di combattimento standard: il guerriero deve occuparsi dei nemici più forti, il ladro deve infliggere danni con cognizione di causa e il mago deve infliggere danni ad area o guarire quando necessario. Sfruttate il terreno a vostro vantaggio. Le coperture possono difendervi dal fuoco a distanza e ostacoli come recinzioni o rocce possono minimizzare i tentativi di fiancheggiamento. Negli incontri che non sono un mero massacro di spade, pensate sempre alle conseguenze delle vostre azioni e a cosa è più adatto per il vostro stile di gioco e la personalità dei vostri personaggi.



Ricordate che il Flagello non esce dalle Vie Profonde né abbraccia solo Lothering, ma è dappertutto! Siate sempre pronti per un combattimento lungo la strada e il vostro gruppo avrà lunga vita.

Incontri nel mondo

Quando queste aree diventano accessibili sono visibili sulla mappa. Cercate tracce di guerra civile, di vittime sbranate dalla Prole Oscura e da profughi che fuggono dal massacro delle loro terre natali.

Fratelli e sorelle

Partenza: Bacheca del cantore

Mappa: Campo di battaglia

Descrizione: giungerete a quel che resta di un campo di battaglia.

Cosa fare: prima di saccheggiare i corpi dovrete sconfiggere i lupi che li stanno divorando. In seguito arriverà un orso.

Carovana annientata

Partenza: Bacheca del cantore

Mappa: Pascolo nella foresta

Descrizione: dietro una curva, vedrete dei prole oscura cibarsi delle loro nuove vittime. Solo quando vi avvicinerete si accorgeranno di voi e vi attaccheranno.

Cosa fare: sconfiggete i prole oscura e alla fine saccheggiate i corpi.

Rifugio del disperato

Partenza: accettate la missione dalla Bacheca nel distretto del mercato di Denerim.

Mappa: Pascolo abbandonato

Descrizione: arriverete appena in tempo per vedere dei profughi attaccati da un numeroso drappello di prole oscura. Proteggeteli.

Cosa fare: salvando tutti o alcuni dei profughi otterrete la loro gratitudine.

Intenzione di Jowan

Partenza: Bacheca del cantore

Mappa: Sentiero di collina

Descrizione: un breve incontro con Jowan è interrotto da un attacco di creature colpite dal Flagello.

Cosa fare: Jowan sta cercando di proteggere dei profughi e potrete aiutarlo a salvare gli innocenti. Quando parlate con Jowan, potete scegliere di ucciderlo per i crimini commessi. I profughi, però, non capiranno il senso delle vostre azioni e dovrete sconfiggere anche loro. In alternativa, non è necessario salvare Jowan o i profughi. Le bestie si concentreranno solo su di loro, quindi lasciate che si ammazzino a vicenda ed eliminate i nemici rimasti.

Sprone di Loghain

Partenza: accettate la missione dalla Bacheca nel distretto del mercato di Denerim.

Mappa: Roccia nella foresta

Descrizione: le truppe di Loghain stanno combattendo nel Bannorn. Il vostro compito è di aiutare il Bannorn e uccidere gli uomini di Loghain.

Cosa fare: sconfiggete tutte le truppe di Loghain per salvare quelle del Bannorn e completare la missione. Potete anche restare a guardare mentre le due fazioni si uccidono a vicenda. La missione viene completata in entrambi i casi.

Incontri della trama

Gli incontri della trama vengono messi in moto da determinate circostanze e hanno sempre la precedenza sugli altri tipi di incontro casuale.

Imboscata della Prole Oscura!

Partenza: il giocatore deve stringere i rapporti con Wynne e fare in modo che lei sia nel gruppo, poi parlarle degli abomini. Uno dei più importanti incontri casuali sarà il seguente.

Mappa: Sentiero di collina

Descrizione: parte come un classico attacco della Prole Oscura, ma alla fine Wynne cadrà a terra mostrando che qualcos'altro non va.

Cosa fare: combattete e sconfiggete la Prole Oscura. Mentre uscite dall'area (a nord), Wynne cadrà a terra. Vi dirà che non è nulla e che ne riparlerete più tardi. Dopodiché, parlatele di nuovo all'accampamento e insistete sull'argomento.

Il cane

Partenza: se il giocatore non ha il cane nel gruppo, questo avverrà come incontro casuale poco dopo Lothering.

Mappa: Pianure/Gran via

Descrizione: se il giocatore non ha ottenuto un cane come compagno nella storia delle origini dell'umano nobile a Ostagar, avrà quest'ultima possibilità per aggiungerlo al suo gruppo salvandolo dai prole oscura.

Cosa fare: sconfiggete i prole oscura e salvate il cane. Quando vi verrà data la possibilità, fategli capire che può venire con voi. Potete anche cacciarlo via, ma non avrete altre possibilità di unirlo al vostro gruppo.

Infastidita dal passato

Partenza: questo incontro fa parte della missione personale di Leliana. Dopo che lei avrà parlato di Marjolaine, il successivo incontro casuale di una certa importanza sarà questo, purché Leliana sia nel gruppo.

Mappa: Ruscello nella foresta

Descrizione: dopo aver parlato di Marjolaine, il giocatore subisce l'imboscata di un gruppo di assassini.

Cosa fare: sconfiggete gli assassini. Il loro capo si arrenderà e vi dirà come proseguire le ricerche di Marjolaine a Denerim. A questo punto potrete ucciderlo. A parte suscitare la disapprovazione di Leliana, porre fine alla sua vita non provocherà altri effetti.

La Lunga Via

Partenza: questo evento accadrà come incontro casuale poco dopo Lothering, entro i primi viaggi.

Mappa: Pianure/Gran via

Descrizione: finito in un'imboscata, il giocatore svolta la situazione e ha la possibilità di far unire uno degli assassini alla sua causa.

Cosa fare: incontrerete una viaggiatrice sulla strada che vi dirà di essere stata attaccata dai banditi. Vi chiederà di seguirla e scapperà. Quando la raggiungerete vi sarà chiaro che era una trappola. Uccidete i banditi e ne resterà soltanto uno in vita: Zevran, il loro capo. Potete inserirlo nel vostro gruppo o lasciarlo a morire.

La strada bassa

Partenza: dopo l'incontro "Imboscata della Prole Oscura" sopra descritto, all'accampamento parlate a Wynne della sua ordalia. Lei vi racconterà di essere morta nella torre, essere stata resuscitata e di essere ora tenuta in vita da uno spirito buono dell'Oblio che lei ritiene essere uno spirito della fede. Questo sarà il prossimo incontro di una certa importanza.

Mappa: Pianure/Gran via

Descrizione: in un'imboscata tesa dalla Prole Oscura il gruppo viene sconfitto, solo perché Wynne si riprenda e li strappi alla morte. In questo modo lei scoprirà lo spirito che è in lei.

Cosa fare: mentre Wynne è avvolta dallo spirito sarà un'incantatrice molto più potente. Usate la sua magia per sconfiggere i numerosi prole oscura. La minaccia più grande, in cima alla collina, è il capobranco dei prole oscura. Alla fine della battaglia, Wynne avrà sbloccato l'abilità di evocare lo spirito della fede che potrete usare come qualunque altro talento.

Incontri casuali

Di seguito trovate elencati la maggior parte degli incontri casuali che farete durante i vostri viaggi. Preparatevi ad affrontare tantissimi nemici. Alcuni metteranno alla prova la vostra arguzia e altri le vostre risorse.

L'Ascia nel Tronco

Partenza: rarissimo

Mappa: Strano bosco

Descrizione: una vecchia ascia è conficcata in un ceppo. Gli abitanti del villaggio sono convinti che chi riuscirà a estrarla sarà in lizza per diventare il nuovo dominatore del Ferelden.

Cosa fare: in questo incontro non dovrete combattere, ma semplicemente estrarre l'ascia dal tronco. Forse questo non vi renderà i prossimi regnanti del Ferelden, ma almeno tornerete a casa con un'ascia scintillante!

Banditi

Partenza: scarsamente frequenta durante i viaggi verso una qualunque foresta

Mappa: Guado del fiume

Descrizione: il gruppo subisce un'imboscata da parte dei banditi sulle sponde di un fiume.

Cosa fare: sconfiggete i banditi.

Demoni

Partenza: dopo che la torre dei magi è caduta, durante un passaggio sulle pianure.

Mappa: Sentiero scosceso

Descrizione: lungo un sentiero isolato dove il Velo si è assottigliato in seguito alla caduta della torre dei magi, un gruppo di demoni del fuoco viene creato da un rogo vivente.

Cosa fare: sconfiggete i demoni di fiamme

Demoni 2

Partenza: dopo "Il Circolo spezzato" e solo se la torre è caduta.

Mappa: Strada lacustre

Descrizione: dopo la caduta della torre, i templari sono ancora al lavoro per pulire i resti. Ora sono pieni di demoni fin sopra i capelli e toccherà a voi aiutarli.

Cosa fare: sconfiggete tutti i demoni e salvate quanti più templari possibile.

Esercito nanico

Partenza: dopo aver completato la trama "Un Campione del suo popolo".

Mappa: Strada serpeggiante

Descrizione: un gruppo di nani di Orzammar affronta la Prole Oscura.

Cosa fare: sconfiggete i prole oscura e salvate i nani.

Esercito elfico

Partenza: dopo aver completato la trama "La natura della bestia". È necessario aver stretto alleanza con gli elfi.

Mappa: Strada rocciosa

Descrizione: un gruppo di elfi del vostro esercito affronta la Prole Oscura.

Cosa fare: sconfiggete i prole oscura e salvate gli elfi.

Elfi e lupi mannari

Partenza: dopo aver completato "La natura della bestia" se non avete liberato gli elfi dalla maledizioni. Poco frequente, avviene quando si viaggia verso le foreste.

Mappa: Sentiero nella foresta

Descrizione: gli elfi e i lupi mannari stanno combattendo tra loro. Aiutate i vostri alleati.

Cosa fare: aiutate la fazione con cui siete alleati.

Maghi

Partenza: dopo "Il Circolo spezzato", posto che abbiate salvato i maghi.

Mappa: Ciglio della strada

Descrizione: un gruppo di maghi è attaccato dalla Prole Oscura.

Cosa fare: proteggete i maghi e uccidete i prole oscura.

Un anello

Partenza: molto poco frequente, avviene quando si viaggia verso una foresta.

Mappa: Sentiero pericoloso

Descrizione: vedrete un paio di elfi, dopodiché subirete un'imboscata da parte di alcune ombre, compresa un'ombra maggiore.

Cosa fare: sconfiggete le ombre e prendete i tesori, compreso l'anello sui corpi.

Ribelli di Orzammar

Partenza: completate "Campione del suo popolo".

Mappa: Foresta inclinata

Descrizione: dei ribelli nanici della fazione opposta vi tendono un'imboscata.

Cosa fare: il clan nanico che non ha ottenuto il trono vi tende un'imboscata. Sconfiggeteli.

Esercito di Redcliffe

Partenza: dopo il risveglio dell'Arle Eamon.

Mappa: Campo sul ciglio della strada

Descrizione: dei soldati di Redcliffe affrontano un drappello di prole oscura.

Cosa fare: sconfiggete i prole oscura e salvate i soldati.

Ragni

Partenza: può avvenire in un momento qualunque mentre si viaggia verso una foresta

Mappa: Foresta oscura

Descrizione: combattete numerosi ragni in una foresta

Cosa fare: in questa intricata foresta, i ragni cadranno dagli alberi per attaccarvi. Sconfiggeteli tutti, poi eliminate la loro regione. Attenti alle trappole di ragnatela.

Furto vendicato

Partenza: se avete derubato degli elfi dalish, questo evento partirà mentre vi dirigete a una foresta.

Mappa: Colline boscose

Descrizione: una cacciatrice elfica di nome Melora vi attaccherà se avete derubato gli elfi dalish.

Cosa fare: sconfiggete Melora e le sue cacciatrici.

Super Metallo (cont. scar.)

Partenza: molto raro, avviene mentre viaggiate verso le pianure.

Mappa: il cratere

Descrizione: incontrerete una coppia che ha visitato un luogo dove da poco si è schiantato un meteorite. Se ne vanno, ma si lasciano alle spalle della polvere di metallo.

Cosa fare: osservate il filmato ed entrate nel cratere. Potete ottenere un frammento di "metallo delle stelle" in questo incontro casuale e se lo riporterete al fabbro Mikhael nella base di Custodi Grigi al Picco del soldato (contenuto scaricabile), lui lo trasformerà in un'arma. Mikhael apparirà solo dopo che avrete completato quella trama (e reso sicura la torre). L'arma può essere Zanna delle stelle (Spada lunga, +3 destrezza, +3 danno, +5 penetrazione armatura) o Zanna della stelle (Spadone, +3 forza, +5 penetrazione armatura, +8 attacco).

Sorprendere i banditi

Partenza: avviene raramente mentre vi dirigete a una foresta

Mappa: sentiero distorto

Descrizione: stavolta, se lo vorrete, potrete essere voi a tendere un'imboscata ai banditi.

Cosa fare: scegliete se attaccare i banditi o se superarli furtivamente. Se aspetterete verrete scoperti e dovrete combatterli comunque. Per superarli, tornate indietro dal punto di ascolto, girate a sinistra e seguite il sentiero. Fiancheggiate i confini dell'accampamento e potrete evitarli completamente.

Templari

Partenza: dopo aver borseggiato nella torre de "Il Circolo spezzato" e aver completato la trama "Il Circolo spezzato".

Mappa: strada stretta

Descrizione: vi hanno sorpreso a derubare i templari. Pagate o affrontate la giustizia.

Cosa fare: i templari vi fermeranno lungo la strada accusandovi di essere dei ladri. Vi multeranno in base al livello del vostro personaggio. Se pagate se ne andranno, altrimenti vi aspetta una battaglia impegnativa.

Mercante itinerante

Partenza: avviene raramente quando viaggiate verso un luogo che non sia una foresta.

Mappa: sentiero regolare

Descrizione: non vi aspetta nessuna battaglia, solo un mercante che vende le sue merci.

Cosa fare: è possibile ripetere più volte questo incontro. Il mercante vende svariati beni e di tanto in tanto salterà fuori. Da lui potrete acquistare doni per i compagni. Aspettate a comprare armi e armature: quando lo incontrerete più avanti nel gioco sarete più forti e lui avrà merce migliore da vendervi, mentre se acquistate subito le armi, dopo dirà di essere rimasto senza rifornimenti.

Bestie distorte

Partenza: avviene con frequenza media quando viaggiate verso le pianure.

Mappa: la strada bassa

Descrizione: creature colpite dal flagello attaccano il gruppo.

Cosa fare: sconfiggete le creature colpite dal flagello.

Esercito di lupi mannari

Partenza: se dopo la trama "La natura della bestia" non avete cancellato la maledizione degli elfi significa che vi siete schierati con i lupi mannari.

Mappa: Gran Via tra i boschi

Descrizione: i lupi mannari stanno combattendo la Prole Oscura e hanno bisogno del vostro aiuto.

Cosa fare: sconfiggete i prole oscura e salvate i lupi mannari.

Lupi mannari

Partenza: avviene mentre viaggiate verso una foresta e se dopo la trama "La natura della bestia" non avete cancellato la maledizione degli elfi.

Mappa: radura nella foresta

Descrizione: un gruppo di lupi mannari tende un'imboscata al giocatore

Cosa fare: sconfiggete i lupi mannari che hanno teso un'imboscata al gruppo.

SIlvani selvaggi

Partenza: avviene mentre viaggiate verso una foresta, dopo la trama "La natura della bestia".

Mappa: foresta distorta

Descrizione: venite attaccati dalla foresta stessa.

Cosa fare: i silvani circondano il gruppo. Sconfiggeteli!

Lupi

Partenza: avviene con frequenza media in qualunque momento.

Mappa: Gran Via desolata

Descrizione: venite attaccati da un branco di lupi sulla Gran Via.

Cosa fare: sconfiggete i lupi e cercate di evitare le trappole.



Obiettivi e trofei

In Dragon Age: Origins ci sono talmente tante cose da fare che impiegherete ore e ore a completarle tutte. Potete avere un potentissimo guerriero al livello 20 ma non aver ottenuto tutti gli Obiettivi. Dovrete giocare più e più volte con tutte le classi per ottenere quegli splendidi medaglioni. Allora, da dove iniziare e come tenere traccia di quanto si è fatto?

Chi non si diverte a collezionare questi titoli? Certo, ci sono quelli classici – Eroe di Redcliffe per il completamento di "Arle di Redcliffe" o "Invoca l'Annullamento" per esservi schierati dalla parte dei templari ne "Il Circolo spezzato", ma si ottengono anche gli obiettivi per il combattimento (per esempio 250 danni per un singolo colpo), per le storie d'amore con i compagni, per l'artigianato, per la maestria nel bloccare gli incantesimi, piazzare le trappole, usare un tomo e persino per aver messo piede in tutte le aree del gioco. La difficoltà degli obiettivi va da estrema (Ammazzadraghi) a relativamente semplice (L'ultimo dei Custodi). Naturalmente, il tanto ambito Perfezionista verrà assegnato al giocatore che ha davvero esplorato tutto il gioco e ha ottenuto tutti i finali possibili.

Le seguenti tabelle mostrano tutti gli Obiettivi per le versioni PC e console. Ciascun Obiettivo elenca i requisiti e indica se è segreto o no. La tabella delle console vi fornisce anche tutti i punti per Xbox 360® e i trofei per PLAYSTATION®3. Gli obiettivi Combattimento sono più adatti ai giocatori più aggressive. Quelli Compagni sono relativi alle storie d'amore e alla battaglia finale, mentre Origini vi premierà per aver completato le missioni introduttive. È possibile completare gli Obiettivi personali grazie ad azioni personali, per esempio l'artigianato, il disabilitare le trappole, raggiungere il livello 20, apprendere le specializzazioni e tutti gli incantesimi/talenti di una scuola, persuadere e intimorire e molto altro. Infine, la ricerca degli Obiettivi modifica la storia del gioco e avrà effetto sul vostro personaggio.

Se volete che il profilo del vostro giocatore assomigli più a una vetrina di Trofei che a una mensola vuota, tornate in gioco e uccidete 1.000 prole oscura.

Obiettivi PC

Nome	Descrizione	Tipo	Segreto
Una promessa oscura	Sconfiggete l'arcidemone e salvate la vostra vita grazie a un oscuro rituale di Morrigan	Compagni	Sì
Ladro realizzato	Imparate tutti i talenti del ladro con il personaggio principale	Personale	No
Guerriero realizzato	Imparate tutti i talenti del guerrierio con il personaggio principale	Personale	No
Invocatore dell'annullamento	Schieratevi con i templari ne "Il circolo spezzato"	Missione	Sì
Maestria con l'arco	Imparate tutti i talenti dell'arciere con il personaggio principale	Personale	No
Arcimago	Raggiungete il livello 20 del mago con il personaggio principale	Personale	No
Batteria	Uccidete 50 nemici usando il talento Assalto	Combattimento	No
Alleato di Bhelen	Schieratevi con Bhelen in "Un campione del suo popolo"	Missione	Sì
Ausiliario di Blackstone	Completate una missione della bacheca per gli Irregolari di Blackstone	Missione	No
Nemico del Flagello	Uccidete 1.000 prole oscura	Combattimento	No
Insanguinato	Completate una storia sulle origini senza che il personaggio principale cada mai in battaglia	Origine	No
Bullo	Completate con successo 5 tentativi di intimidire	Personale	No
Senzacasta	Completate la storia sulle origini del nano comune	Origine	Sì
Ceremonialista	Sfidate il Culto di Andraste ne "L'Urna delle Sacre Ceneri"	Missione	Sì
Intelligente	Piazzate una trappola o incidete un grifo	Personale	No
Evocatore	Il personaggio principale deve imparare tutti gli incantesimi Creazione	Personale	No
Coscritto	Completate la storia sulle origini dell'elfo di città	Origine	Sì
Corrotto	Completate la storia sulle origini dell'elfo dalish	Origine	Sì
Realizzatore	Realizzate 25 oggetti	Personale	No
Devastatore	Uccidete 50 nemici usando il talento Colpo possente	Combattimento	No
Difensore	Salvate le vite di metà dei soldati ai Cancelli di Denerim durante "La battaglia finale"	Missione	Sì
Diabolico	Approfittate della ricerca di Avernus	Contenuto scar.	Sì
Ammazzadraghi	Sconfiggete il drago a difesa dell'Urna delle Sacre Ceneri	Combattimento	Sì
Maestro della doppia arma	Il personaggio principale deve imparare tutti i talenti della doppia arma	Personale	No
Distratto facilmente	Completate il 75% delle missioni secondarie	Missione	No
Amante facile	Provate il brivido di una storia d'amore con Zevran	Compagni	Sì
Educato	Usate un tomo per migliorare gli attributi, i talenti, gli incantesimi o le abilità del personaggio principale	Personale	No
Elementalista	Il personaggio principale deve imparare tutti gli incantesimi primordiali	Personale	No
Elite	Il personaggio principale deve imparare due specializzazioni	Personale	No
Primo cavaliere	Provate il brivido di una storia d'amore con Alistair	Compagni	Sì
Custode Grigio	Uccidete 100 prole oscura	Combattimento	No

Nome	Descrizione	Tipo	Segreto
Tormentato	Completa la storia sulle origini del mago	Origine	Sì
Alleato di Harrowmont	Schieratevi con Harrowmont in "Un campione del suo popolo"	Missione	Sì
Mano pesante	Il personaggio principale deve infliggere 250 danni con un colpo singolo	Combattimento	No
Eroe di Redcliffe	Completate "L'arle di Redcliffe"	Missione	Sì
Incantatore	Il personaggio principale deve imparare tutti gli incantesimi entropia	Personale	No
Inguaribile romantico	Nel corso di più partite, intraprendete tutte le storie d'amore possibili	Compagni	No
Sono invincibile	Completate tutto il gioco senza che il personaggio principale cada in battaglia	Missione	Sì
Indistruttibile	Completate "Incontro dei Popoli" senza che il personaggio principale cada in battaglia	Missione	Sì
Insidioso	Piazzate 25 trappole o glifi	Personale	No
Fratricida	Completate la storia sulle origini del nano nobile	Origine	Sì
Ultimo dei Custodi	Completate Ostagar	Origine	Sì
L'ultimo della tua famiglia	Completate la storia sulle origini dell'umano nobile	Origine	Sì
Liberatore	Distruggete l'Incudine del Vuoto	Missione	Sì
Riflessi fulminei	Disabilitate 25 trappole	Personale	No
Scassinatore	Scassinate la serratura di uno scrigno o di una porta	Personale	No
Sostenitore della magia	Schieratevi con i maghi ne "Il circolo spezzato"	Missione	Sì
Maestro scassinatore	Scassinate la serratura di 50 scrigni o porte	Personale	No
Maestro d'armi	Il personaggio deve raggiungere il livello 20 come guerriero	Personale	No
Maestro del Picco	Completate "Il Picco del Soldato"	Contenuto scar.	No
Maestro Custode	Uccidete 500 prole oscura	Combattimento	No
Minaccioso	Completate con successo 10 tentativi di intimidazione	Personale	No
Mercenario	Completate 15 missioni della bacheca	Missione	No
Agile	Disabilitate una trappola	Personale	No
Perfezionista	Scoprite tutti i finali possibili (Sacrificate voi stessi, Alistair, Loghain e completate il rituale di Morrigan)	Missione	No
Persuasivo	Completate con successo 5 tentativi di persuasione	Personale	No
Borseggiatore	Borseggiate qualcuno con successo	Personale	No
Pellegrino	Completate una missione sulla bacheca del Cantore	Missione	No
Bracconiere	Schieratevi con gli elfi in "La natura della bestia"	Missione	Sì
Pragmatico	Preservate l'Incudine del Vuoto	Missione	Sì
Agitatore di folle	Completate "Incontro dei Popoli"	Missione	Sì
Reclutatore	Nel corso di più partite, reclutate tutti i membri del gruppo	Compagni	No
Redentore	Consentite a Loghain di compire il sacrificio massimo per il bene del Ferelden	Compagni	Sì
Resistente	Completate Ostagar senza che il personaggio principale cada mai in battaglia	Origine	Sì
Prigione di pietra	Completate "Un golem a Honnleath"	Contenuto scar.	No
Sacrilego	Schieratevi con il Culto di Andraste ne "L'Urna delle Sacre Ceneri"	Missione	Sì
Ombra	Il personaggio principale deve raggiungere il livello 20 come ladro	Personale	No
Tiratore scelto	Uccidete 50 nemici usando il talento Freccia mortale	Combattimento	No
Maestro dello scudo	Il personaggio principale deve imparare tutti i talenti di Arma e scudo	Personale	No
Lingua d'argento	Completate con successo 25 tentativi di persuasione	Personale	No
Sterminatore	Schieratevi con i lupi mannari in "La natura della bestia"	Missione	Sì
Alfiere	Usate i trattati dei Custodi Grigi per radunare quanti più eserciti possibile	Missione	Sì
Il lamento della pietra	Completate "Ricordi di un golem"	Contenuto scar.	Sì
Amico dei bassifondi	Completate una missione sulla bacheca per gli sfuggenti "K," "D," o "R"	Missione	No
Tattico	Il personaggio principale deve uccidere 250 nemici senza subire danni	Combattimento	No
Taumaturgo	Il personaggio principale deve imparare tutti gli incantesimi spirituali	Personale	No
Amico del collettivo	Completate una missione sulla bacheca per il collettivo dei maghi	Missione	No
Punitore	Uccidete 50 nemici usando il talento Punitore	Combattimento	No
L'estremo sacrificio	Sacrificate voi stessi per il bene del Ferelden	Personale	Sì
Artigiano	Realizzate un oggetto	Personale	No
Viaggiatore	Visitate ogni area del gioco	Missione	No
Maestro delle armi a due mani	Il personaggio principale deve imparare tutti i talenti delle armi a due mani	Personale	No
Veterano	Il personaggio principale deve imparare una specializzazione	Personale	No
Comandante Custode	Ordinate ad Alistair di compiere l'estremo sacrificio per il bene del Ferelden	Compagni	Sì
Demone turbinante	Uccidete 50 nemici usando il talento Turbine	Combattimento	No
Vino, una donna e una canzone	Provate il brividio di una storia d'amore con Leliana	Compagni	Sì
Strega focosa	Provate il brividio di una storia d'amore con Morrigan	Compagni	Sì

Obiettivi console

Nome	Metodo di ottenimento	Punti Xbox	Trofeo PS3	Segreto
Una promessa oscura	Sconfiggete l'arcidemone e salvate la vostra vita grazie a un oscuro rituale di Morrigan	50	Oro	Sì
Invocatore dell'annulla-mento	Schieratevi con i templari ne "Il circolo spezzato"	20	Bronzo	Sì
Arcimago	Raggiungete il livello 20 del mago con il personaggio principale	25	Argento	No
Alleato di Bhelen	Schieratevi con Bhelen in "Un campione del suo popolo"	20	Bronzo	Sì
Nemico del Flagello	Uccidete 1.000 prole oscura	25	Oro	No
Insanguinato	Completate una storia sulle origini senza che il personaggio principale cada mai in battaglia	10	Bronzo	No
Bullo	Completate con successo 5 tentativi di intimidire	10	Bronzo	No
Senzacasta	Completate la storia sulle origini del nano comune	10	Bronzo	Sì
Ceremonialista	Sfidate il Culto di Andraste ne "L'Urna delle Sacre Ceneri"	20	Bronzo	Sì
Intelligente	Piazzate una trappola o incidete un grifo	10	Bronzo	Sì
Corrotto	Completate la storia sulle origini dell'elfo dalish	10	Bronzo	Sì
Difensore	Salvate le vite di metà dei soldati ai Cancelli di Denerim durante "La battaglia finale"	20	Bronzo	Sì
Diabolico	Approfittate della ricerca di Avernus	25	Bronzo	Sì
Ammazzadraghi	Sconfiggete il drago a difesa dell'Urna delle Sacre Ceneri	30	Argento	Sì
Amante facile	Provate il brivido di una storia d'amore con Zevran	10	Bronzo	Sì
Educato	Usate un tomo per migliorare gli attributi, i talenti, gli incantesimi o le abilità del perso-naggio principale	15	Bronzo	No
Elite	Il personaggio principale deve imparare due specializzazioni	30	Bronzo	No
Primo cavaliere	Provate il brivido di una storia d'amore con Alistair	10	Bronzo	Sì
Custode Grigio	Uccidete 100 prole oscura	20	Bronzo	No
Tormentato	Completa la storia sulle origini del mago	10	Bronzo	Sì
Alleato di Harrowmont	Schieratevi con Harrowmont in "Un campione del suo popolo"	20	Bronzo	Sì
Mano pesante	Il personaggio principale deve infliggere 250 danni con un colpo singolo	10	Bronzo	No
Eroe di Redcliffe	Completate "L'arle di Redcliffe"	20	Bronzo	Sì
Inguaribile romantico	Nel corso di più partite, intraprendete tutte le storie d'amore possibili	25	Bronzo	No
Fratricida	Completate la storia sulle origini del nano nobile	10	Bronzo	Sì
Ultimo dei Custodi	Completate Ostagar	20	Bronzo	Sì
L'ultimo della tua famiglia	Completate la storia sulle origini dell'umano nobile	10	Bronzo	Sì
Liberatore	Distruggete l'Incudine del Vuoto	20	Bronzo	Sì
Sostenitore della magia	Schieratevi con i maghi ne "Il circolo spezzato"	20	Bronzo	Sì
Maestro d'armi	Il personaggio deve raggiungere il livello 20 come guerriero	25	Argento	No
Maestro del Picco	Completate "Il Picco del Soldato"	25	Bronzo	No
Maestro Custode	Uccidete 500 prole oscura	25	Argento	No
Minaccioso	Completate con successo 10 tentativi di intimidazione	20	Bronzo	No
Mercenario	Completate 15 missioni della bacheca	20	Bronzo	No
Perfezionista	Scoprite tutti i finali possibili (Sacrificate voi stessi, Alistair, Loghain e completate il rituale di Morrigan)	50	Bronzo	No
Persuasivo	Completate con successo 5 tentativi di persuasione	10	Bronzo	No
Pellegrino	Completate una missione sulla bacheca del Cantore	10	Bronzo	No
Bracconiere	Schieratevi con gli elfi in "La natura della bestia"	20	Bronzo	Sì
Pragmatico	Preservate l'Incudine del Vuoto	20	Bronzo	Sì
Agitatore di folle	Completate "Incontro dei Popoli"	20	Bronzo	Sì
Reclutatore	Nel corso di più partite, reclutate tutti i membri del gruppo	25	Bronzo	No
Prigione di pietra	Completate "Un golem a Honnleath"	25	Bronzo	No
Sacrilego	Schieratevi con il Culto di Andraste ne "L'Urna delle Sacre Ceneri"	20	Bronzo	Sì
Ombra	Il personaggio principale deve raggiungere il livello 20 come ladro	25	Argento	No
Lingua d'argento	Completate con successo 25 tentativi di persuasione	20	Bronzo	No
Sterminatore	Schieratevi con i lupi mannari in "La natura della bestia"	20	Bronzo	Sì
Alfiere	Usate i trattati dei Custodi Grigi per radunare quanti più eserciti possibile	20	Bronzo	Sì
Il lamento della pietra	Completate "Ricordi di un golem"	25	Bronzo	Sì
La ricompensa definitiva	Aggiudicatevi tutti i Trofei (solo su PS3)	—	Platinum	No
L'estremo sacrificio	Sacrificate voi stessi per il bene del Ferelden	50	Oro	Sì
Artigiano	Realizzate un oggetto	10	Bronzo	No
Viaggiatore	Visitate ogni area del gioco	35	Bronzo	No
Veterano	Il personaggio principale deve imparare una specializzazione	25	Bronzo	No
Wine, Woman, and Song	Experienced the thrill of romance with Leliana	10	Bronzo	Sì
Witch Gone Wild	Experienced the thrill of romance with Morrigan	10	Bronzo	Sì


GIOCO COMPLETO
in italiano
A soli € 7,90
IN ALLEGATO UN DVD CON UN GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
LA RIVISTA UFFICIALE DI IMPERIVM ONLINE
FX
LE VITTORIE DI CESARE AVGVSTO
IMPERIVM
ONLINE
IMPERIVM ONLIN
Per fondare città, per condurre eserciti, per amministrare possedimenti, per sconfiggere i barbari... per la gloria di Rom
La guida alla campagna in singolo
Gli approfondimenti sulle modalità online
Le strategie degli esperti
PC DVD
FX
BASATO SU FATTI STORICI
IMPERIVM
RTC
LE GRANDI BATTAGLIE DI ROMA
ANNIBAL
GIVLIO CESARE
CLEOPATRA
OTTAVIANO
12+
www.pegi.info
RTC REAL TIME CONQVEST
HAEMIMONT
GAMES

esplora & GIOCA



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Gioco di ruolo

DIVINITY II: EGO DRACONIS

Il fantasy nella sua forma più pura, con draghi e ambientazioni medievali.

Il team di Larian Studios torna a visitare l'universo fantasy proponendo il seguito del gioco di ruolo *Divine Divinity*, ritagliandosi uno spazio in un genere quasi totalmente appannaggio di grandi nomi come BioWare e Bethesda.

L'avventura si svolge nel mondo di Rivellion, dove esiste un ordine di cacciatori di draghi di cui il vostro alter ego virtuale farà parte. Il demo non consente di personalizzare il personaggio (questa opzione è disponibile solo nella versione completa), ma vi darà l'occasione di provare una porzione del gioco, prendendo confidenza con il sistema di controllo e verificando le prestazioni del vostro computer. A tal proposito, va ricordato che il motore grafico del gioco, l'engine Gamebryo, è particolarmente "pesante", pertanto, per avviare il demo è indispensabile che il vostro PC soddisfi tutti i requisiti minimi. Anche il quel caso, però, è probabile che, per avviarsi, il gioco impieghi qualche minuto: non scoraggiatevi, quindi, se dopo aver cliccato due volte sull'icona di avvio del demo, questo stenti a partire. Qualora, invece, dovessero esserci dei problemi nella configurazione del vostro PC, al momento dell'avvio del demo apparirà un messaggio di errore nel giro di pochi secondi.

Il demo proposto è in lingua inglese e mette a vostra disposizione alcune ore di gioco: dopo aver affrontato il tutorial, entrerete nel vivo dell'azione affrontando alcune missioni nella Broken Valley. Per installare la versione dimostrativa di *Divinity II: Ego Draconis*, accettate il contratto di licenza e selezionate la cartella di destinazione dei file d'installazione, che richiedono quasi 2 GB di spazio libero su hard disk. Non scoraggiatevi, infine, se il file Divinity2_DEMO_EN.exe impiegherà alcuni minuti per avviare la procedura d'installazione.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – movimento
PULSANTE SIN. DEL MOUSE – attacco
PULSANTE SIN. DEL MOUSE – interazione
SPAZIO – salto
I – inventario
M – mappa


I cacciatori di draghi possono trasformarsi, indovinate un po', in... draghi!



Casa: DTP entertainment
Requisiti: CPU 1,8 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, accedete alla cartella **Divinity II - Ego Draconis – Demo**, selezionate Uninstall Divinity II - Ego Draconis – Demo e seguite la breve procedura di disinstallazione accettando la rimozione di tutti i componenti e dei salvataggi.

Gli altri demo

C.S.I. – INTENTO MORTALE

Genere: Avventura investigativa
Casa: Ubisoft
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda 3D 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Nuova versione giocabile per le indagini criminali del dipartimento di polizia scientifica di Las Vegas. *C.S.I. – Intento Mortale* propone nuovi casi da affrontare con tutti gli strumenti del mestiere e si offre in una versione dimostrativa in italiano che permette di provare un assaggio del gioco completo. Il caso di omicidio disponibile nel demo è il terzo (su cinque) dal titolo "L'ultimo respiro". Per giocare, cliccate sul file eseguibile, selezionate la lingua per l'installazione e seguite la procedura accettando il contratto di licenza e scegliendo la cartella di destinazione. Per poter essere installato, *Intento Mortale* richiede solo mezzo GB di spazio libero su hard disk.

KING ARTHUR

Genere: Strategia/GdR
Casa: NeoCore Games
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda 3D 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NeoCore Games presenta un RTS/GdR ambientato al tempo della Tavola Rotonda che non mancherà di appassionare chi apprezza la Storia medievale. Il demo mette a disposizione il tutorial del gioco completo, rappresentato dalle prime due ore (circa) della campagna, ma consente anche di iniziare a giocare fino a otto turni "in medias res"grazie a un salvataggio predefinito. Entrambe le modalità di gioco possono essere affrontate scegliendo uno dei livelli difficoltà disponibili (cioè, tutti quelli della versione completa tranne "very hard"). Per installare il demo, seguite la procedura accettando il contratto di licenza e scegliendo la cartella di destinazione, senza dimenticare che il gioco richiede 2,4 GB di spazio libero su hard disk. Alla fine della procedura principale, avrete modo di installare anche i seguenti componenti richiesti per provare il demo: PhysX AGEIA, DirectX e Microsoft Visual C++.

PT BOATS: KNIGHTS OF THE SEA

Genere: Simulatore navale
Casa: 1C Company
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda 3D 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Il demo per giocatore singolo del simulatore bellico navale sviluppato da Akella comprende tre missioni di tutorial e un assaggio della campagna, da affrontare sia dalla parte degli Alleati, sia da quella dei tedeschi, e permette di utilizzare tre aeroplani e sedici unità navali. Per provare la versione dimostrativa di *PT Boats: Knights of the Sea* seguite la procedura accettando il contratto di licenza e scegliendo la cartella di destinazione tenendo presente che il gioco richiede 1,3 GB di spazio libero su hard disk. Alla fine della procedura principale del gioco, avrete modo d'installare anche una serie di componenti utili per provare il demo: PhysX AGEIA, DirectX e altri. Se siete certi di possedere tutti i file necessari aggiornati, potete evitare questo passaggio cliccando su "Annulla" all'inizio delle varie fasi di installazione, ma se non siete sicuri, è indispensabile completare tutte le procedure.


PT BOATS: KNIGHTS OF THE SEA

DA NON PERDERE! CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



La sezione dedicata ai giochi shareware propone alcuni assaggi, della durata di ottanta minuti ciascuno, di quattro titoli: due dedicati alla ricerca di oggetti e alla risoluzione di enigmi, uno ambientato presso una fattoria magica e uno che vi vedrà impegnati a gestire un albergo. Ospite d'eccezione sarà la celeberrima "signora in giallo" protagonista dell'omonimo telefilm e del gioco *Murder, She Wrote*.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista. POKER CLUB: Il client di Lottomatica per giocare a poker online in tutta sicurezza.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



In aggiunta al manuale, in italiano e in formato PDF, di *Clive Barker's Jericho*, il gioco allegato a questo numero di GMC, la sezione del DVD dedicata agli add on propone un Mod che farà la gioia degli appassionati dei film di George Romero. Grazie a *Dead Before Dawn* potrete giocare *Left 4 Dead* in ambientazioni che ricreano fedelmente quelle del remake di "Zombi".



La sezione dedicata ai video, questo mese, propone un filmato del gioco di ruolo/azione *Divinity II: Ego Draconis* di Larian Studios, presente anche in versione dimostrativa nell'apposita sezione del DVD. Il file è in formato .mov, pertanto, per essere visualizzato, richiede l'installazione del programma gratuito Quick Time (www.apple.com/it/quicktime/download).



Mod e Add On

MOD PER LEFT 4 DEAD

Un massiccio Mod per *Left 4 Dead*, che richiede, per l'installazione, quasi 2,6 GB di spazio libero su hard disk e che vi permetterà di rivivere alcune ambientazioni di "L'Alba dei Morti Viventi", remake del 2004 del film "Zombi" di George Romero. Per installare questo Mod, dovrete scompattare tutto il contenuto del file DeadBeforeDawn.zip (presente nella directory Mod del DVD allegato) nella cartella **Steam\SteamApps\Common\left 4 dead\left4dead\addons** del vostro computer. Avviate il gioco, attivate la console dalle opzioni principali del gioco (se non è già abilitata) e digitate "snd_rebuildaudiocache".

MANUALE DI CLIVE BARKER'S JERICHO

Nella cartella troverete il manuale in italiano, e in formato PDF, di *Clive Barker's Jericho*, lo sparatutto horror allegato a questo numero di GMC.



LEFT 4 DEAD



CLIVE BARKER'S JERICHO

Driver

AMD/ATI Catalyst 9.12
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Patch

PRO EVOLUTION SOCCER 2010 V1.03

Nuova patch per la simulazione calcistica di Konami, che consente di conservare le proprie impostazioni (tranne quelle relative alle marcature) quando si salvano i Piani di gioco. La patch modifica anche le icone che definiscono la connettività dei giocatori durante le sfide online (grigio: verifica in corso; verde: buona; giallo: media; rosso: scarsa).

FOOTBALL MANAGER 2010 V10.2.0

File di aggiornamento per il manageriale calcistico di SI Games, che apporta una numerosa serie di correzioni riguardanti praticamente tutti gli aspetti del gioco. La patch garantisce una migliore stabilità e modifica direttamente alcuni parametri relativi a ciascuna nazione.

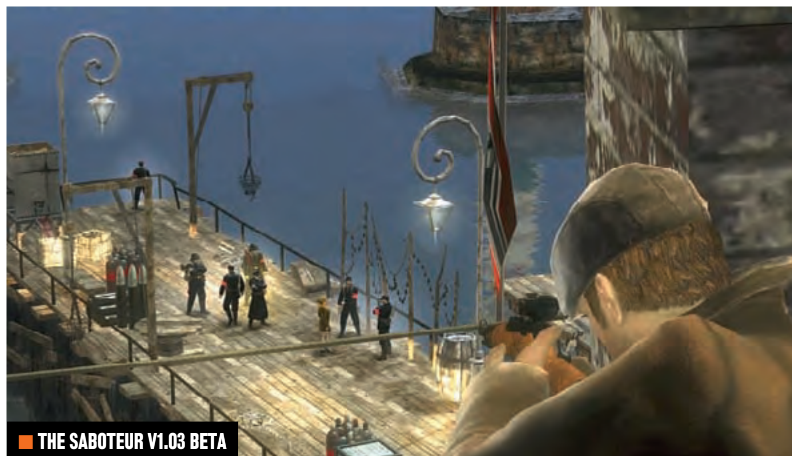
ARMA 2 V1.05

Nuova patch per *ARMA 2*, che si occupa di apportare varie modifiche al gioco aggiungendo un nuovo elicottero AH-64D e la campagna multiplayer "When diplomacy falls". L'aggiornamento effettua anche alcuni cambiamenti al bilanciamento, migliora le prestazioni e risolve problemi di compatibilità con Windows Vista e Windows 7.

THE SABOTEUR V1.03 BETA

La patch per *The Sabouter* proposta è ancora in versione Beta, pertanto il suo funzionamento non è garantito al 100%. L'aggiornamento dovrebbe comunque risolvere i problemi di freeze che affliggono gli utenti in possesso di un PC con particolari configurazioni (Windows Vista o Windows 7 insieme a scheda video ATI).
Se si utilizza una CPU Quad Core è necessario seguire la seguente procedura di installazione:

1. Avviare il gioco
2. Attendere il menu principale e premere i tasti Ctrl-Alt-Canc
3. Selezionare "Avvia Gestione attività"
4. Cercare Saboteur.exe nella scheda Processi
5. Selezionare "Imposta affinità"
6. Deselezionare CPU 2 e CPU 3. Cliccare su OK


THE SABOTEUR V1.03 BETA


ARMA 2 V1.05

Shareware

MURDER, SHE WROTE



Se non avete mai perso neanche una puntata di "La signora in giallo", questo è il gioco che fa per voi. Mettetevi a caccia degli indizi necessari per risolvere il caso, ma per facilitarvi le cose dovrete prima recuperate tutte le vocali della macchina da scrivere della signora Fletcher. Il gioco è inglese, quindi, come al solito, dovrete conoscerne bene molti vocaboli per trovare gli oggetti elencati.

ESCAPE THE MUSEUM 2



Il seguito di una delle quattro avventure recensite su questo numero di GMC e facenti parte della collana Stimolamente. *In Escape the Museum 2* dovrete fare, ancora una volta, i conti con un terremoto che ha devastato la città e mettervi alla ricerca di vostra moglie e della vostra bambina, trovando oggetti nascosti e utilizzandoli per risolvere enigmi in stile avventura grafica. Il gioco è completamente in inglese.

FANTASTIC FARM



Ottanta minuti di tempo per aiutare la giovane maga Maggie a gestire la sua fattoria incantata. Per riuscirci, sarà necessario occuparsi dei vari ordini piantando i semi giusti, immagazzinando il raccolto e prendendosi cura dei suoi animali. Ma bisogna fare in fretta, perché il tempo scorre e in una fattoria, anche se magica, non si può mai battere la fiacca!

HOTEL DASH: SUITE SUCCESS



Gestire un albergo da sola non è facile, e Flo avrà bisogno di una mano per soddisfare le esigenze di tutti i clienti assegnando loro la stanza giusta, effettuando il servizio in camera e dandosi da fare per offrire un trattamento impeccabile. *Hotel Dash: Suite Success* è un gestionale classico e divertente, disponibile in prova per ottanta minuti.

Video

Divinity II: Ego Draconis

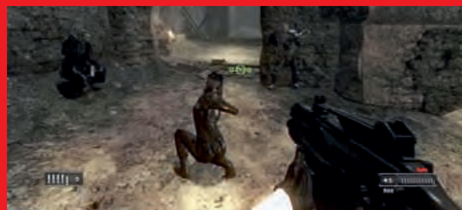


Antiche forze ostili all'umanità vi danno appuntamento in una città perduta.: preparatevi a menare le mani… tutti e sette!

guida al GIOCO COMPLETO

CLIVE BARKER'S JERICHO

Come giocare



Per giocare a *Clive Barker's Jericho* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo Installazione e disinstallazione di *Clive Barker's Jericho*. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Codemasters > Clive Barker's Jericho**.

Il manuale

Troverete il manuale in italiano di *Clive Barker's Jericho* nel DVD demo di GMC, nella directory **Dati\Mod\Jericho**. Il file può essere letto con il programma Acrobat Reader (nel caso tale utility non fosse già presente sul vostro PC, la troverete nell'apposita sezione del DVD demo).

La lingua

Clive Barker's Jericho è in italiano, manuale e testi a schermo compresi. Anche i dialoghi sono stati doppiati nella nostra lingua, con risultati purtroppo modesti (è comunque possibile giocarlo in inglese, scelta che consigliamo caldamente).

LE collaborazioni tra nomi prestigiosi dello show business e il mondo dei videogiochi non sono esattamente all'ordine del giorno.

Jericho, valido FPS di Codemasters pubblicato originariamente nel 2007, può vantare una trama ideata da Clive Barker, celebre scrittore, sceneggiatore e regista britannico, una delle firme più prestigiose nel panorama horror internazionale. Non solo, tutto il concept alla base del gioco è opera di Barker, colpito dalle grandi potenzialità del medium videoludico e deciso a esplorare questo mondo per lui ancora vergine (Undying del 2001 coinvolse solo indirettamente Barker nella fase di ideazione e produzione).

Il gioco segue le gesta della Squadra *Jericho*, una task force di sette persone dotate di poteri soprannaturali. Il compito del team è quello di contrastare le losche manovre di Arnold Leach, ex membro del gruppo di studi occulti, ora intento a liberare il Primogenito, una potentissima creatura in grado di devastare l'umanità. Creato da Dio prima degli uomini, il Primogenito rimase un essere incompiuto, troppo forte e pericoloso, tanto che lo stesso Padreterno, nell'impossibilità di distruggerlo, fu costretto a confinarlo in una dimensione parallela. Mosso da un profondo odio verso l'umanità, il Primogenito sarà il più arduo nemico che il gioco porrà sul nostro cammino.

L'aspetto più interessante di *Jericho* è offerto dalla possibilità di controllare tutti e sette i membri del team, in modo da sfruttarne al meglio le caratteristiche personali. Tecnicamente, il gioco propone ancor oggi un'ottima esperienza visiva, resa ancor più appagante dalle numerose scene horror, nelle quali il tocco magico di Barker si fa ammirare in tutta la sua truculenza.

Se non temete i pericoli dell'ignoto e del soprannaturale, tuffatevi senza indugio in *Jericho*, un perfetto mix tra sparatutto classico e survival horror. GIOCHI COMPUTER



Questa interfaccia ci consentirà di configurare al meglio le nostre armi.

Requisiti di sistema



Attacchiamo supportati dai nostri compagni di squadra.

Il sistema minimo per giocare a *Clive Barker's Jericho* è costituito da un processore a 2,4 GHz, 1 GB di RAM, una scheda 3D da 128 MB con supporto Pixel Shader 3.0 (Radeon 1600/GeForce 6600 o superiori), scheda audio compatibile DirectX 9, lettore DVD-ROM 2x, 4,5 GB di spazio su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core, 2 GB di RAM e una scheda 3D da 256 MB. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP, Vista e Windows 7.

Installazione e disinstallazione di Clive Barker's Jericho

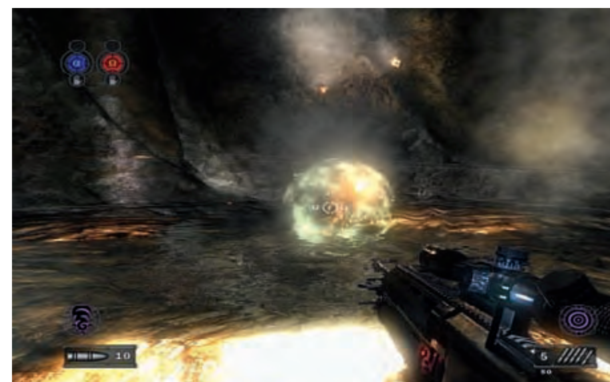
Per installare *Clive Barker's Jericho* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic su **setup.exe**. Il modo più rapido per disinstallare il gioco, invece, è quello di aprire il Pannello di controllo, fare doppio clic sull'icona **Programmi** e funzionalità, selezionare *Clive Barker's Jericho* nell'elenco dei programmi e cliccare su **Disinstalla**.



Premendo la barra spaziatrice, potremo passare da un personaggio all'altro.











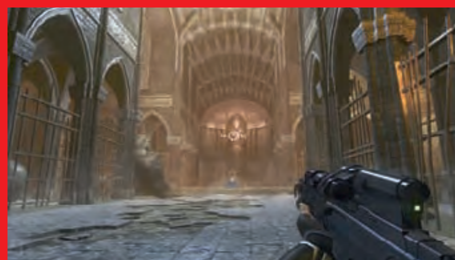
Maestro dell'horror

Clive Barker è un personaggio assai poliedrico, da sempre attratto dalle più disparate forme artistiche per promuovere le proprie idee e i propri incubi. Nato a Liverpool nel 1952, Barker comincia la sua carriera di scrittore horror/fantasy con alcuni racconti brevi, raccolti nella serie "Books of Blood". Il primo romanzo, "Gioco Dannato", risale al 1985. Per nulla limitato al versante letterario, Barker è da sempre impegnato anche in ambito cinematografico, dove il suo maggior successo come regista rimane "Hellraiser" (1987). *Jericho* è il secondo videogame che porta il suo nome, dopo il più che discreto Undying del 2001.



Consigli di gioco

Jericho consente una discreta varietà nelle meccaniche di gioco, grazie alla possibilità di controllare a piacimento tutti e sette i membri del team. Pur essendo eminentemente uno sparatutto in prima persona, *Jericho* dispone così di un'anima moderatamente tattica: spetterà al giocatore sfruttare al meglio le caratteristiche specifiche dei vari compagni, in base alle situazioni da affrontare. Con la rotellina del mouse, poi, sarà consentito impartire semplici comandi alla squadra, come l'invito a seguire il capo o a mantenere la posizione. Ogni personaggio, inoltre, disporrà di un'arma primaria e di una secondaria, oltre a poteri soprannaturali, da tenere in debita considerazione prima di ogni sezione particolarmente impegnativa. Di tanto in tanto, *Jericho* ci porrà di fronte ad alcuni "quick time event", nei quali dovremo premere una determinata sequenza di tasti entro un tempo limite per superare improvvise difficoltà.



I comandi di gioco

I controlli di *Jericho* sono simili a quelli di tutti gli FPS che vanno per la maggiore, con una perfetta combinazione mouse-tastiera. Ecco in dettaglio i comandi principali:

Tastiera

W, A, S, D, tasti freccia – Movimenti

E – Poteri Primari

Q – Poteri secondari

C – Accovacciati sì/no

V – Attacco corpo a corpo

R – Ricarica/Configura arma

Barra spaziatrice – Interfaccia salute/azione/possessione

1 – Squadra Alpha – prendere posizione

3 – Squadra Omega – prendere posizione

Mouse

Tasto sinistro mouse – Arma secondaria

Tasto destro mouse – Arma primaria

Rotella – Zoom sì/no

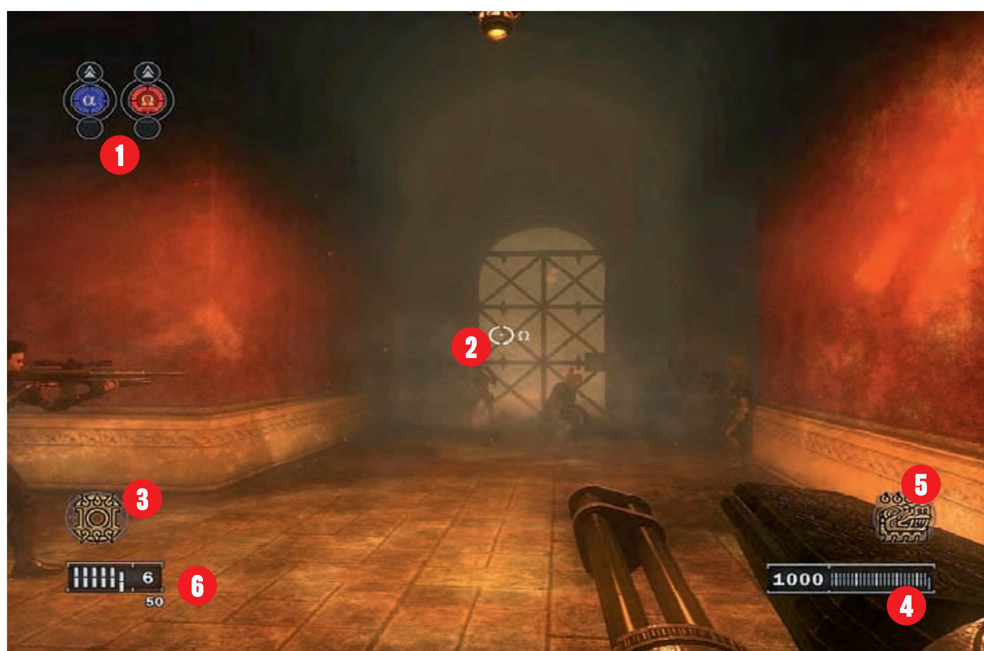
Rotella in su – Seguire (ordine per la squadra)

Rotella in giù – Mantenere la posizione (ordine per la squadra)

Per combattere il Male

In controtendenza rispetto alla moda dilagante delle interfacce sempre più snelle, *Jericho* offre un HUD sufficientemente complesso e ricco di indicazioni importanti:

1 – Stato squadre Alpha e Omega
2 – Mirino (spostamenti squadra)
3 – Stato potere principale
4 – Arma secondaria
5 – Stato potere secondario
6 – Arma principale



La squadra di Jerico

Capitano Devin Ross
Ex veterano di guerra, è stato trasferito al dipartimento occulto dopo che, in un raid, ha manifestato i suoi poteri. La sua abilità è quella di guarire i suoi compagni e in qualche modo riesce sempre a "sentire" la loro presenza; dopo pochi minuti di gioco, sarà ucciso da Arnold Leach, ma il suo spirito vivrà nei corpi dei membri del team Jericho.

Capitano Xavier Jones
La sua arma è un Patrioteer, dotato di un attacco rapido e di uno più lento e potente. Il suo potere è quello di trasferire la propria mente in quella di altri esseri, da cui può esercitare a sua volta telecinesi e pirotecnia. Inoltre, ha una vasta conoscenza di storia, lingue e culture antiche.

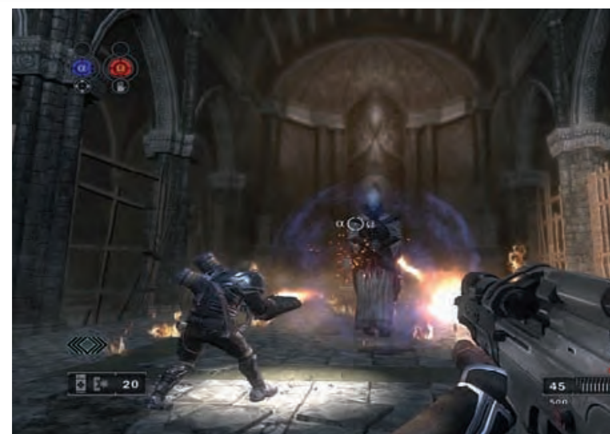
Tenente Abigail Black
Black è un cecchino dotata di poteri telecinetici. Viene da una situazione familiare molto difficile, avendo subito a lungo abusi da parte del padre. Alla morte di quest'ultimo, decide di arruolarsi ancora giovanissima nell'esercito, diventando in breve uno dei migliori cecchini mai esistiti. Uno dei suoi due poteri è quello di guidare un proiettile con la mente; l'altro di spostare oggetti che possono intralciare il cammino del team, e si rivela utile anche in combattimento, potere che in seguito si evolverà permettendole anche di dare fuoco agli oggetti. Il suo fucile può lanciare anche granate.

Sergente Frank Delgado
Di origine Chikasaw, Delgrado è l'artigliere pesante della squadra ed è il membro fisicamente più forte del gruppo. Dopo avergli offerto in sacrificio il suo braccio destro, Delgado può evocare a suo piacere Ababinili, uno spirito del fuoco in grado di attaccare i nemici o di proteggerlo dal calore. Porta con sé due armi: Pain, una pistola calibro .50 semi-automatica, e Hells Keeper, una mitragliatrice a nastro da 7,62 mm. Delgrado ha un carattere molto focoso e abbastanza arrogante, cosa che spesso lo fa entrare in contrasto con gli altri membri del gruppo.

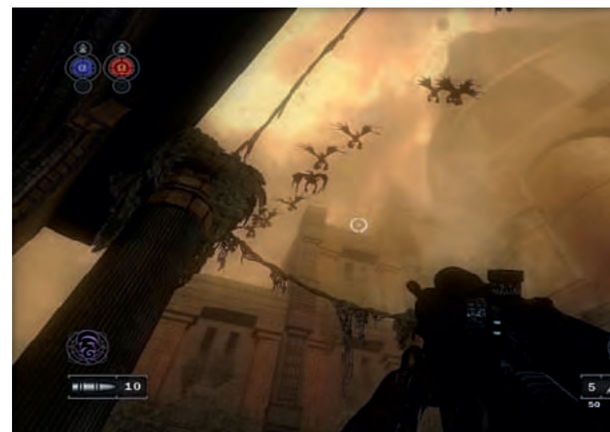
Sergente Wilhelmina 'Billie' Church
Molto agile e veloce, Church predilige il combattimento ravvicinato, ed è l'unico membro del team dotato di un'arma corpo a corpo, una katana. L'arma secondaria è una mitragliatrice automatica. La sua naturale agilità la rende la scelta ideale per attraversare luoghi impervi, o per sconfiggere particolari tipi di mostri. Ha due poteri, che evoca grazie al suo sangue: il primo può bloccare i nemici, il secondo appicca il fuoco su di essi.

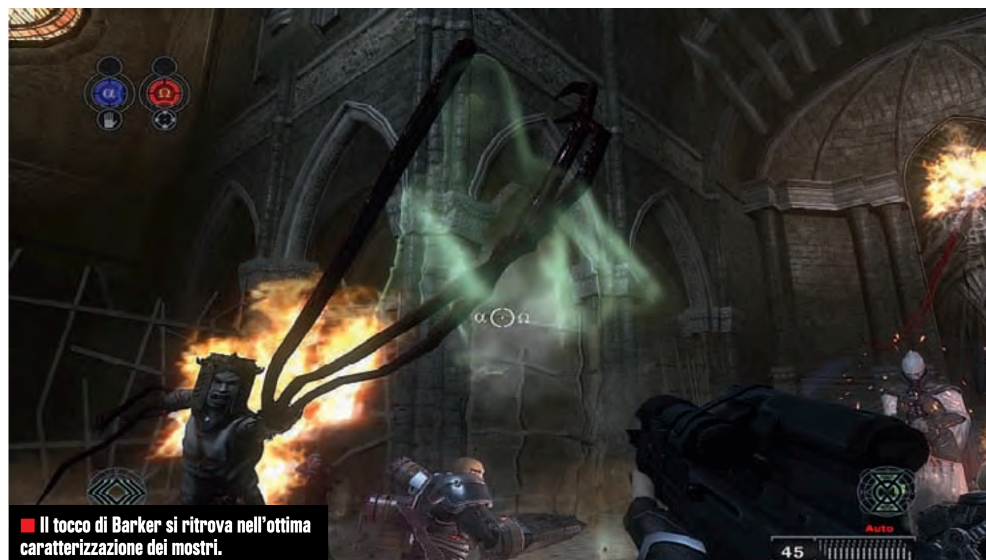
Caporale Simone Cole
Cole è una cosiddetta "hacker della realtà": può infatti manipolare spazio e tempo attraverso formule matematiche. È grazie a lei che il team viene rifornito di proiettili ("riavvolge" il tempo intorno ai caricatori). Come arma, usa un fucile automatico dotato di mirino telescopico in grado di evidenziare i punti deboli dei nemici ed è l'esperta di esplosivi del gruppo, in quanto dispone di particolari granate a configurazione variabile. Può rallentare temporaneamente lo scorrere del tempo, oppure aumentare la potenza delle armi da fuoco dei compagni.

Padre Paul Rawlings
Predicatore dall'oscuro passato, Rawlings porta con sé una coppia di Desert Eagle, Faith e Destiny, che possono sparare tre diversi tipi di proiettili (normali, esplosivi e a frammentazione). Rawlings è un potente esorcista e ha la capacità di resuscitare i compagni a distanza.









Il tocco di Barker si ritrova nell'ottima caratterizzazione dei mostri.



nel prossimo NUMERO

DA NON PERDERE!

Le prime informazioni sul nuovo gioco di Firaxis, gli autori del magnifico *Civilization IV*!

RECENSITO!

BIOSHOCK 2

Gli abissi di follia di Rapture affrontati in punta di trivella!

NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL FANTASTICO GIOCO COMPLETO CODENAME PANZERS COLD WAR E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI MARZO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA SABATO 27 FEBBRAIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, lasciatevi condurre per mano dal poliedrico Vincenzo Beretta.

Il sentiero dell'avventura

SUL numero di Natale di GMC, avevamo dato qualche consiglio su come stendere la storia per un GdR, magari un'avventura per l'editor di *Neverwinter Nights* o *Dragon Age: Origins*.

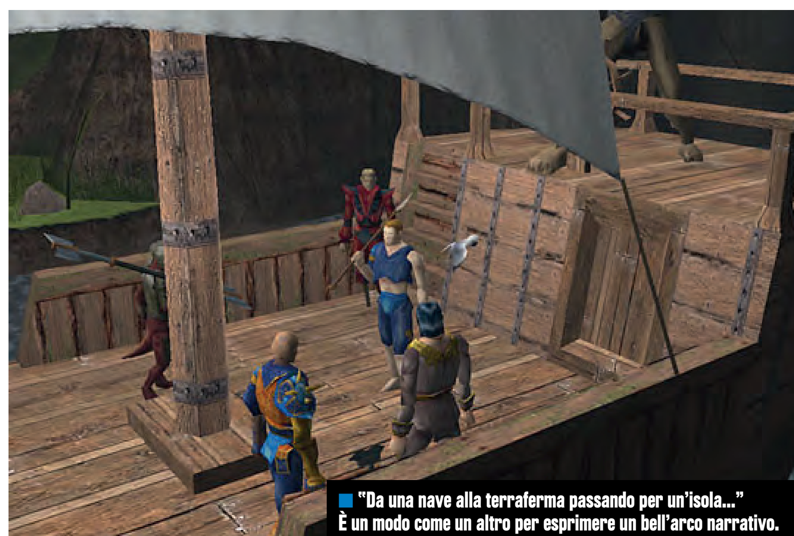
Questa volta vedremo, in pratica, come iniziare lo sviluppo di una piccola trama. Come detto in passato, tutto deve partire *da un'idea ben definita, espressa in modo semplice*. "Naufragati su un'isola deserta, un giovane marinaio e una bella incantatrice devono svelare il mistero di un portale che consentirà loro di tornare a casa".

La struttura più comune per una storia è quella in "tre atti": un prologo, che presenta ambientazione, protagonisti e problema; uno sviluppo diviso in due parti, in cui i protagonisti esplorano la situazione in cui si trovano e cercano soluzioni; una "risoluzione", in cui il problema viene affrontato e risolto. Gli atti sono divisi da eventi chiamati "svolte": avvenimenti significativi che chiudono con forza un capitolo. Dando uno sguardo agli eventi significativi della nostra storia, possiamo elencarli come *naufragio*, *esplorazione dell'isola*, *scoperta del portale*, *ritorno a casa*. Vediamo come distribuirli.

Possiamo iniziare con i due protagonisti che si risvegliano sull'isola. Così, però, il giocatore saprebbe poco di loro e del loro mondo, e sarebbe difficile identificarsi con i loro problemi. E se iniziassimo sulla nave? Questo è un buon punto di partenza: il giovane marinaio, che chiameremo Rani, ha notato tra i passeggeri una misteriosa passeggera, scortata da guardie. Usiamo alcune conversazioni con altri marinai per presentare Rani e l'ambientazione; quindi, la prima notte, la ragazza è attaccata da altri passeggeri. Ciò dà l'occasione per un combattimento. Rani la raggiunge, ma la nave, fuori controllo a causa del caos, si schianta su degli scogli. Questo è il primo punto di svolta. I due, che si trovavano a poppa, sono separati dagli altri, e si risvegliano sull'isola.

La ragazza afferma di chiamarsi Alya, di essere la figlia di un ricco mercante, e di essere sfuggita, grazie a Rani, a un rapimento. I due esplorano l'isola e, al centro, trovano un portale. Teniamo la scoperta del portale come punto centrale della storia: la fine della prima parte dello sviluppo. Ora il problema diventa attivarlo per andarsene. Ma come fanno i due a sapere che è un portale? Ricordate come nella nostra idea Alya sia un'incantatrice? Inseriamo un evento: le rune intorno al portale si attivano alla sua presenza. Alya ammette di possedere poteri magici e noi sappiamo che continua a non dirci tutto di sé. Un buon contrasto con la schiettezza di Rani. Però, manca qualcosa: un pericolo *prima* della scoperta. Allora, facciamo che i due sono attaccati da una tribù di uomini lucertola. Rani e Alya devono risolvere il problema diplomaticamente, con i dialoghi. Se ci riescono, vengono a sapere della "Porta dell'Inferno", e di come, dall'altra parte dell'isola, ci sia una tribù di umani con un manufatto in grado di aprirla. Gli uomini lucertola, superstiziosi, non vogliono che ciò avvenga. Rani e Alya scappano (non con la violenza, ma risolvendo vari enigmi) e si imbattono in questa porta, scoprendo, come abbiamo visto, che è invece un portale per tornare a casa. È semplice, ora, vedere come continuerà la storia: Alya e Rani devono recuperare il manufatto dalla tribù di umani. Questa è la seconda parte dello sviluppo. Ma finire il tutto con l'apertura del portale sarebbe troppo semplice. Una volta di là, Rani e Alya si trovano in un palazzo principesco, e di fronte ad altri uomini armati che stanno attaccando un anziano califfo. Questa è l'occasione per un secondo combattimento. Alla fine, Alya confessa di essere una principessa locale, mandata dal padre lontano da casa nel timore di un colpo di stato. L'arrivo imprevisto dei due sventa il malvagio evento, e chiude la storia completando anche la trama.

Non sarà Tolkien o Shakespeare, ma è importante notare come, avendo chiare le idee sulla storia, la struttura, e la necessità di alternare stili di gioco (esplorazione, diplomazia, combattimenti, risoluzione di enigmi) le risposte a molti dubbi vengono logicamente. Sono questi gli strumenti irrinunciabili che aiutano i narratori di ogni tempo nella difficile arte di creare. Ora, provate anche voi.



"Da una nave alla terraferma passando per un'isola..." È un modo come un altro per esprimere un bell'arco narrativo.

LA PAROLA AL NARRATORE

Vincenzo Beretta si occupa di videogiochi dal 1989.
Ha collaborato con quasi tutte le principali riviste specializzate e con il Web, come recensore, opinionista e coordinatore editoriale. È, inoltre, sceneggiatore di fumetti e autore di numerose storie per "Martin Mystere", "Nathan Never" e "Zona X", e di volumi per il mercato francese. Infine, ha lavorato nel campo dei giochi di ruolo, realizzando il GdR ufficiale di "Nathan Never" e contribuendo alla pubblicazione di "Cyberpunk 2020" e "Il Richiamo di Cthulhu". Beretta è interessato alla narrazione in tutte le sue forme e, occasionalmente, tiene seminari sulle sue esperienze nella scrittura creativa. Partecipa, inoltre, a progetti con bambini in età scolare, in cui la creazione di una storia viene usata come stimolo per lo studio e la ricerca in numerosi settori didattici.

Lo sporco ha i giorni contati.
Cyber Clean è tornato!

A SOLI 4,99€

THE ORIGINAL
Cyber Clean®
SWISS FORMULA

PULISCE E IGIENIZZA

ARRIVA dove gli altri non riescono

L'unico modo per IGIENIZZARE e PULIRE nei punti più DIFFICILI!









DIGITAL CAMERA MAC COMREGA N°6 - BIM - 2010 € 4,99

Sprea editori ITALY 9 771721 689713 00006

M-DIS DISTRIBUZIONE MEDIA S.P.A. - MILANO

Vendibile in abbinamento a una qualsiasi delle pubblicazioni Sprea Editori attualmente in edicola: Amici di Casa, Arope, Cucina Dietetica, Diete, Digital Camera, Gatto Magazine, Giochi per il mio Computer, Il Mio Cane, Il Mio Giardino, I Nostri Amici Cavalli, Light, Mac Magazine, Seven Magazine, Pollice Verde, Professional Photo, Professione Camionista, Psm, The Games Machine e X-box.

Corri in Edicola!